


# Der Dschungel von Delthrak

## Buch der Herausforderungen

*HeroQuest Basisspiel* erforderlich (separat erhältlich).

# Shop des Alchemisten



### Trank der alten Weisheit

***Preis: 400 Goldmünzen***

Nimm diesen Trank zu dir, um einen beliebigen Heroenzauber oder eine Fähigkeit wiederherzustellen, die du verwendet hast. Pro Herausforderung darf ein Heroe nur einen dieser Tränke verwenden.



### Krabbelspinnen-Elixier

***Preis: 100 Goldmünzen***

Nimm diesen Trank zu dir, um dich ungehindert über Felder mit aufgespürten Fallgruben, unwegsamem Gelände, Möbeln und Monstern zu bewegen. Die Wirkung dieses Tranks endet, wenn du einen beliebigen Schaden erleidest.



### Trank des Schlangenbluts

***Preis: 50 Goldmünzen***

Nimm diesen Trank zu dir, um eine Lähmung zu beheben, die von giftigen Kreaturen verursacht wurde.



### Heiltrank

***Preis: 500 Goldmünzen***

Nimm diesen Trank zu dir, um 1 roten Würfel zu werfen und diese Anzahl an Körperkraft-Punkten wiederherzustellen (deine Gesamtzahl kann nicht überschritten werden).

# Inhalt

**Das Abenteuer geht weiter!** Dieser Abenteuerpack begleitet unsere tapferen Heroen auf ihrer Reise durch die gefahrvolle Wildnis der Dschungelgebiete, die ursprüngliche Heimat der Zwergenflüchtlinge aus Kellars Keep. Dieser Dschungel von Delthrak beheimatete einst die Zwerge, doch unter dem Blätterdach lauert etwas Übles, das die Wildnis bis zu ihren Wurzeln infiziert. Wie bei den anderen Erweiterungen, muss dieser Abenteuerpack mit dem HeroQuest Basisspiel gespielt werden.

Die in diesem Pack enthaltenen Teile sind hier und auf den folgenden Seiten beschrieben. Um mehr über die Monster zu erfahren, seht euch die Monsterkarten und die Seite 47 dieses Buches an.




**36 Karten**




36 Teile aus Karton (Beschreibungen der Teile befinden sich auf S. 4 und 5.)

F9907100_INST_HEROQUEST_DELTHRAK_FAR.indd 4-5

# Spielmaterial

Im Folgenden findet ihr eine Aufstellung der Kunststoff- und Kartonteile im Abenteuerpack *Der Dschungel von Delthrak*. Neben einigen Teilen befinden sich Symbole, die diese Elemente auf der Lagekarte darstellen.

## Möbel und Hindernisse

### Becken

Das Becken selbst stellt ein **Wasserbecken** dar. Wenn ihr einen **Kristallhaufen** oder ein **Lagerfeuer** auf dem Spielbrett platzieren sollt, stellt ihr die entsprechenden Miniaturen (Kristall oder Feuer) in das Becken. Im Folgenden erfahrt ihr mehr über die verschiedenen Mechaniken für Wasserbecken, Kristallhaufen und Lagerfeuer.

### Wasserbecken

Das Wasserbecken wird allein durch die Miniatur des Beckens dargestellt. Kreaturen können sich durch das Wasserbecken bewegen, dürfen aber am Ende ihres Zugs nicht auf demselben Feld wie das Becken stehen. Wenn ein Heroe in einem Gebiet mit einem Wasserbecken nach einem Schatz sucht, darf er wahlweise 1 verlorenen Körperkraft-Punkt wiederherstellen, anstatt vom Stapel mit den Schatzkarten zu ziehen. Das Wasserbecken blockiert die Sichtlinie nicht.

### Kristallhaufen

Der Kristallhaufen wird durch die Kristall-Miniatur dargestellt und auf einem Becken platziert. Diese Kristalle strahlen Schreckensenergie aus. Wirkt ein Monster den Zauber „Schrecken verbreiten", während es sich angrenzend zum Kristallhaufen befindet, fügt es seinem Wurfergebnis 1 hinzu. Der Kristallhaufen kann angegriffen werden. Er verfügt über 6 Körperkraft-Punkte und kann sich nicht verteidigen. Wird er zerstört, wird der Kristall vom Spielbrett entfernt. Der Kristallhaufen blockiert die Sichtlinie.

### Lagerfeuer

Das Lagerfeuer wird durch die Feuer-Miniatur dargestellt und auf einem Becken platziert. Kreaturen können sich durch das Lagerfeuer bewegen, dürfen aber am Ende ihres Zugs nicht auf demselben Feld wie das Feuer stehen. Jede Kreatur, die durch das Lagerfeuer marschiert, muss 1 Kampfwürfel werfen. Zeigt der Würfel einen Totenschädel, verliert der Spieler 1 Punkt seiner Körperkraft. Das Lagerfeuer blockiert die Sichtlinie nicht.

### Statue

Jede Statue ist eine Reliquie, die düstere Zeiten ankündigt. Die Statue blockiert die Sichtlinie.

## Teile aus Karton

Alle Teile sollten vorsichtig aus dem Kartonbogen herausgelöst werden. Die Markierungen sind doppelseitig und viele von ihnen zeigen unterschiedliche Vorder- und Rückseiten.

### Unwegsames Gelände

Es gibt 3 Arten von unwegsamem Gelände: Sand, Netz und Dschungel. Jedes einzelne Feld eines unwegsamen Geländes kostet Heroen und andere Kreaturen (einschließlich Monster) 2 Bewegungsfelder, um es zu überqueren.



### Kokon



Diese Markierungen stellen Kokons dar – eine Ansammlung von Spinnweben, die Schätze oder tödliche Überraschungen in sich bergen können. Ein zu einem Kokon angrenzender Heroe darf eine Aktion aufwenden, um ihn zu zerstören. Daraufhin wird das Hindernis vom Brett entfernt. Kokons blockieren die Sichtlinie und man kann sich nicht durch sie hindurch bewegen.

### Schlingpflanze

Wird diese bei einer Suche entdeckt, teilt Zargon mit, dass das Feld verdächtig aussieht und zeigt auf das Feld, auf dem die Falle liegt, *ohne* sie mit einer Markierung oder anderen Komponente zu versehen. Sobald eine Schlingpflanzen-Falle aufgespürt wurde, kann ein Heroe versuchen, sie zu überspringen oder sie zu entschärfen.

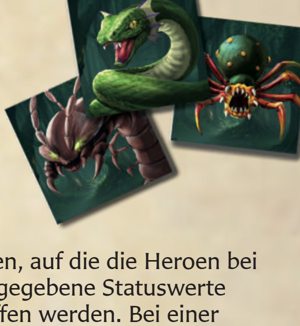
**Eine Schlingpflanze auslösen**
Marschiert ein Heroe auf das Feld mit einer Schlingpflanze, wird diese ausgelöst und Ranken schlagen aus, um ihn anzugreifen. Der Heroe muss 1 Kampfwürfel werfen. Bei einem schwarzen oder weißen Schild weicht er den Ranken geschickt aus und darf seine Bewegung fortführen. Zeigt der Würfel einen Totenschädel, verliert der Heroe 1 Punkt seiner Körperkraft und wird von den Ranken an seiner Position festgehalten. Sein Spielzug endet sofort. Er kann sich nicht vom Feld entfernen, bis er selbst oder ein angrenzender Heroe eine Aktion aufwendet, um die Ranken zu zerstören. Sodann wird der Heroe befreit und die Falle wird vom Spielbrett entfernt.

### Giftige Markierungen



Diese Markierungen werden auf die Karte eines Heroen gelegt, wenn dieser dem Gift eines giftigen Monsters nicht widerstehen kann.

### Brutlinge



Während der Abenteuer können Brutlingmonster auftauchen. Ein Monster mit der Fähigkeit, zu brüten, bringt Brutlinge seiner eigenen Spezies hervor. Siehe **Mehr zu Brutlingen** auf S. 48, um mehr zu erfahren.

- Riesenschlange-Brutling
- Fäulkrabbler-Brutling
- Tausendfüßler-Brutling

### Fremde

Diese Markierungen repräsentieren Individuen, auf die die Heroen bei ihrer Reise treffen können. Fremde ohne vorgegebene Statuswerte fliehen, wenn sie von einem Heroen angegriffen werden. Bei einer solchen Flucht wird die Markierung vom Spielbrett entfernt.





**Monster-Regeln**

**Einige Monster in *Der Dschungel von Delthrak* verfügen über besondere Fähigkeiten. Seht euch S. 48 an, um die Regeln zu den folgenden Fähigkeiten der Monster und Schlüsselbegriffe zu erfahren: Wendig, gerissener Taktiker, Wurzelgeflecht, giftig, brüten, Brutling.**



19/03/24 13:16

# So spielt ihr die Herausforderungen

Die Abenteuer in *Der Dschungel von Delthrak* werden weitgehend wie die im HeroQuest Basisspiel gespielt. Wie auch im Basisspiel erhalten die Heroen zwischen den Spielen alle ihre Körperkraft- und Intelligenz-Punkte zurück, es sei denn, dies ist ausdrücklich anderweitig angegeben. Bei *Der Dschungel von Delthrak* gibt es ein paar Unterschiede im Spielverlauf, die im Folgenden erläutert werden.

### Abenteuer beginnen und beenden




Die Heroen beginnen und beenden ihre Abenteuer nicht immer auf der Wendeltreppe. Zargon, sieh dir die Pfeile auf der Lagekarte an, um zu erfahren, wo die Heroen mit dem Abenteuer starten und es beenden.  Zu Beginn eines Abenteuers stellen sich die Heroen außerhalb der Tür auf und bitten Zargon, sie zu öffnen.

**Hinweis:** Wie bei normalen Türen auch, wird die Ausgangstür erst dann von Zargon auf dem Spielbrett platziert, wenn ein Heroe den entsprechenden Flur hinunterblickt. Eine Ausgangstür wird normalerweise auf die gleiche Art geöffnet wie eine normale Tür, es sei denn, dies ist in den Anmerkungen anderweitig spezifiziert.

### Die Wahl der Heroen

Der Dschungel von Delthrak führt zwei neue spielbare Heroenklassen ein, die vor Beginn der Herausforderungen ausgewählt werden können. Diese Heroen können einen der vier aus dem HeroQuest Basisspiel ersetzen. Eine Heroengruppe sollte keine doppelten Heroencharaktere beinhalten.

### Den Weg wählen

Im Gegensatz zu anderen Abenteuerpacks werden die Herausforderungen in *Der Dschungel von Delthrak* nicht immer der Reihe nach absolviert. Hier haben die Heroen die Möglichkeit, sich zwischen mehreren Abenteuerwegen zu entscheiden. Wie auch in den Regeln des HeroQuest Basisspiels erhalten die Heroen zwischen den Abenteuern alle ihre Körperkraft- und Intelligenz-Punkte zurück, es sei denn, dies ist anderweitig angegeben.

### Große Monster

Wenn ein Monster 2 Felder einnimmt, so kann dieses Monster jedes Wesen auf den 10 umliegenden Feldern angreifen. Auch kann es auf den 10 umliegenden Feldern Fähigkeiten einsetzen, wie z. B. Brüten.

### Schreckenszauber

Monster in diesem Abenteuerpack können Zauber an Heroen anwenden. Jedes Monster kann jeden ihm bekannten Zauber einmal pro Herausforderung wirken, unabhängig davon, ob ein anderes Monster diesen Zauber bereits angewendet hat. Bestimmte Monster verfügen über Zauber, die „nach Belieben" eingesetzt werden können. In diesen Fällen sind die aufgeführten Zauber immer verfügbar und können als Aktion angewendet werden. Die Effekte eines jeden Zaubers sind auf der entsprechenden Zauberkarte genauer beschrieben.

### Zusätzliche Schatzkarten

Die Schatzkarten in diesem Abenteuerpack sollten vor Beginn des Spiels in die Schatzkarten des HeroQuest Basisspiels gemischt werden. Wenn ein Heroe nach einem Schatz sucht, zieht er eine Karte von diesem Stapel – es sei denn, die Anmerkungen lauten anderweitig.



### Monster ohne Intelligenz-Punkte

Zauber, welche die Intelligenz-Punkte eines Ziels beeinflussen (z. B. der Schlafzauber) können nicht auf Monster gewirkt werden, die keine Intelligenz-Punkte haben (z. B. Brutlinge).

### Bewegen ohne Bedrohung

Wenn keine Monster auf dem Spielbrett aktiv sind, können sich die Heroen ungehindert bewegen. Anstatt für die Bewegung zu würfeln, können sie jeden roten Würfel, den sie gewürfelt hätten, als eine 4 behandeln.

**Beispiel:** Hat ein Heroe einen Bewegungswurf mit zwei Würfeln, darf er wahlweise 8 Felder ziehen, anstatt zu würfeln. Ist der Bewegungswurf eines Heroen auf einen Würfel reduziert, kann er 4 Felder ziehen, anstatt zu würfeln.

### Gegenstände tauschen

Ein Heroe kann einen Trank, ein Artefakt, eine Waffe oder einen anderen Gegenstand oder Ausrüstungsteil an einen anderen Heroen weitergeben, wenn er sich angrenzend zu diesem Heroen befindet und wenn keiner der Heroen an ein Monster angrenzt. Zwischen den Abenteuern dürfen die Spieler auch frei mit Gegenständen handeln.

### Mehrphasen-Gegner

Einige starke Widersacher entwickeln neue Statuswerte, wenn die Heroen gegen sie kämpfen. Ein Monster, das seine Statuswerte ändert, wird für Spieleffekte wie Zauber immer noch als dasselbe Monster betrachtet. Ein Mehrphasen-Gegner, der geheilt wird, kehrt **nicht** in eine frühere Phase zurück.



## Tod eines Heroen – Wahl der Schwierigkeitsstufe

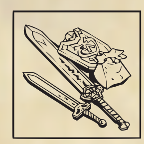
In diesem Abenteuerpack stehen 3 Schwierigkeitsstufen zur Verfügung: **Standard**, **Heldenmut** und **Story**.

- **Standard** – Im Standard-Modus läuft der Tod eines Heroen wie im Regelbuch des HeroQuest Basisspiels beschrieben ab.
- **Heldenmut** – Im Heldenmut-Modus sterben die Heroen nicht, wenn ihre Körperkraft-Punkte auf 0 reduziert sind. Stattdessen werden sie **außer Gefecht gesetzt**. Die Figur des entsprechenden Heroen wird durch eine Ausrüstungsmarkierung ersetzt. Zu Beginn des nächsten Zugs dieses Heroen nimmt er sich eine Totenschädelmarkierung, um anzuzeigen, dass er sich an der Schwelle des Todes befindet. Beginnt ein außer Gefecht gesetzter Heroe seinen Zug mit der Totenschädelmarkierung in seinem Besitz, so stirbt er. Ein anderer Heroe kann einem außer Gefecht gesetzten Heroen mit einer Aktion einen Heiltrank verabreichen, wenn er sich auf oder neben dem Ausrüstungsfeld dieses Heroen befindet, solange keiner der beiden Heroen an ein Monster angrenzt. Außer Gefecht gesetzte Heroen können auch auf andere übliche Art geheilt werden. Kommt einem solchen Heroen eine Heilung zuteil, kehrt er von der Schwelle des Todes zurück. Der Heroe legt in seinem Besitz befindliche Totenschädelmarkierungen ab. Die Ausrüstungsmarkierung wird durch die Heroenfigur ersetzt. Sollte der Heroe das Feld, auf dem er außer Gefecht gesetzt wurde, nicht besetzen können, wird er so nah wie möglich an dieses Feld gestellt.
- **Story** – Im Story-Modus werden Heroen wie im Heldenmut-Modus außer Gefecht gesetzt, doch sie erhalten keine Totenschädelmarkierung. Derlei handlungsunfähige Heroen erhalten 1 Körperkraft-Punkt, wenn Zargon keine aktiven Monster hat und mindestens ein anderer Heroe nicht außer Gefecht gesetzt wurde. Wurden alle Heroen außer Gefecht gesetzt, dann sind sie beim Versuch, das Abenteuer zu beenden, gestorben und die Regeln verlaufen wie im Regelbuch des Basisspiels beschrieben.

## Zauberwirker und der Tod

**Nur im Heldenmut- und Story-Modus:** Stirbt ein heroenhafter Zauberwirker, so kann er sich sofort selbst heilen, indem er einen verfügbaren Heilzauber wirkt – unabhängig davon, ob er in seinem Zug bereits zuvor eine Aktion verwendet hat.










## Tierische Verbündete

Tierische Verbündete sind treue Gefährten, die kostenfrei angeworben werden können, um einen Heroen bei einem Abenteuer zu begleiten – solange es weniger als vier Heroenspieler gibt. Der tierische Verbündete muss angeworben werden, bevor das Abenteuer beginnt. Ein tierischer Verbündeter wird von dem Spieler kontrolliert, der ihn angeworben hat. Ein Heroe kann jeweils nur einen tierischen Verbündeten halten. Der tierische Verbündete ist unmittelbar nach dem Zug seines verbündeten Heroen an der Reihe. Er kann sich bewegen, angreifen und sich verteidigen, aber kann keine anderen Aktionen ausführen, keine Tränke verwenden und keine Türen öffnen (es sei denn, dies ist auf der Karte anderweitig angegeben).

Der tierische Verbündete kann keine Ausrüstung, Artefakte, Schätze oder anderen Gegenstände verwenden oder tragen, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben, dass die Gegenstände für ihn bestimmt sind. Jeder Heroe kann eine Aktion nutzen, um einen seiner Tränke an einen tierischen Verbündeten in einem angrenzenden Feld zu verabreichen, solange keiner von beiden an ein Monster angrenzt.

Wenn ein Heroe mit einem tierischen Verbündeten während eines Abenteuers stirbt, setzt der Verbündete die Herausforderung unter der Leitung des Spielers des gefallenen Heroen fort, bis alle Heroen besiegt sind.

**Optionale Regel – Spielreihenfolge**

Eine **Runde** stellt die Sequenz dar, in welcher Heroen ihre Spielzüge absolvieren. Nachdem jeder Heroe seinen Zug durchgeführt hat, endet die Runde. Sollten sich aktive Monster auf dem Spielbrett befinden, schließt die Runde Zargon mit ein und endet, nachdem Zargon seinen Zug abgeschlossen hat. Bei der optionalen Regel zur Spielreihenfolge können die Heroen die Reihenfolge wählen, in der sie ihre Züge in einer Runde absolvieren. Ungeachtet der Reihenfolge der Spieler führt Zargon seinen Zug erst aus, nachdem alle Heroen ihre Züge beendet haben, wie im Regelbuch des Basisspiels beschrieben.

***Beispiel:***

**Runde 1**


Barbar

Zwerg

Elfe

Zauberer

**Runde 2**


Elfe

Zauberer
Barbar

Zwerg



F9907100_INST_HEROQUEST_DELTHRAK_FAR.indd 10-11

# Eine Nachricht von Mentor

Seid gegrüßt und willkommen, Heroen! Ich hoffe, dass es euch nach unserem letzten Gespräch gut ergangen ist. Ihr seid weit und fern gereist, durch vermögende Königreiche und tückische Ländereien. Nun, da ihr vor mir steht, kann ich erkennen, wie sich eure Fähigkeiten entwickelt haben.

Doch obwohl eure Heimkehr aufs Höchste willkommen ist, bringt sie ein düsteres Omen mit sich. Zargons Bösartigkeit ist wieder in Erscheinung getreten und er hat seine Handlanger ausgeschickt, um im Herzen des Dschungels ein altes Zwergenrelikt zu stehlen: das Glutgeschmiedete Diadem. Das Diadem ist eine Krone von legendärer Macht. Es wurde von einem ehrwürdigen Zwergenschmied gefertigt, der es benutzte, um sein Volk zu vereinen und Feinde abzuwehren. Die Flüchtlingszwerge aus Kellars Keep, die sich in ihrer ursprünglichen Heimat mitten im Dschungel verschanzt haben, werden alles tun, um ihr wertvolles Artefakt zurückzuholen.

Im Zuge dieses Diebstahls wurde der Dschungel von einer seltsamen, biolumineszenten Krankheit befallen, die alle Lebewesen heimsucht, sie mit kristallinen Wucherungen infiziert und ihre eigentliche Natur verzerrt. Loretome hat offenbart, dass dies mit dem Diebstahl des Glutgeschmiedeten Diadems in Verbindung steht, doch um mehr in Erfahrung zu bringen, benötige ich Zeit – doch Zeit ist etwas, das wir nicht haben. Während wir sprechen, breitet sich die schreckliche Seuche weiter aus. Je länger wir warten, desto tiefer wurzelt sie.

Heroen, ihr müsst euch in den tückischen Dschungel von Delthrak begeben, um diese Fäule zu erforschen. Euer Weg wird mit vielen Gefahren und Täuschungen gespickt sein. Wagt ihr es, euch im Herzen des Dickichts schlängelnden Ungeheuern und bestechlichen Gestalten zu stellen? Werdet ihr dem klaffenden Schlund eines erwachten Dschungels standhalten können? Während ihr euch gefräßigen Bestien, tödlichen Gefahren und zweifelhaften Fallen stellen müsst, könnt ihr auf eurem Weg treue Verbündete, fantastische Schätze und unermessliche Reichtümer finden.
Viel Glück, meine tapferen Abenteurer!

*Mentor*



## Hinweis zur Lagekarte

Die Symbole auf der Lagekarte sind farblich gekennzeichnet, um dabei zu helfen, die Heroen durch die Abenteuer zu führen. Hier erfahrt ihr, was die verschiedenen Farben der Kartensymbole bedeuten.


Diese Farbe wird verwendet, um verborgene Fallen und Geheimnisse zu kennzeichnen, die die Heroen durch eine Suche aufspüren können.


Diese Farbe wird verwendet, um Fallen und andere Gefahren zu markieren, die die Heroen weder sehen noch durch eine Suche entdecken können.


Diese Farbe wird verwendet, um offene Türen zu markieren.


Diese Farbe wird verwendet, um Fremde mit unbekannten Motiven kenntlich zu machen.


Diese Farbe wird verwendet, um Monstersymbole hervorzuheben. Die Monstersymbole, die im Dschungel von Delthrak einzigartig sind, werden in der Monstertabelle auf S. 47 dargestellt.

**In jeder Aufgabe entsprechen die mit einem Großbuchstaben versehenen Anmerkungen einem dazu passenden Buchstaben auf der Lagekarte.**


**Riesen-schlange**


**Fäulkrabbler**


**Gorilla**


**Raptor**


**Schädel-seuche**


**Goblinbogen-schütze**


**Skelettbogen-schütze**


**Seuchenweber**

**Kursiv gedruckte Begriffe in den Anmerkungen verweisen auf Gegenstände mit entsprechenden Karten in diesem Abenteuerpack. (Beispiel:** *Glutgeschmiedetes Diadem, Armreif mit Fangzähnen***)**

**Die in den Anmerkungen beschriebenen Monster verweisen auf Monster mit entsprechenden Karten in diesem Abenteuerpack oder im HeroQuest Basisspiel. (Beispiel: Schädelseuche, Goblinbogenschütze)**

**Abschnitte mit Anführungszeichen „ “ verweisen auf Textzeilen, die Zargon laut den Heroen vorlesen muss.**

19/03/24 13:16

*Zu Beginn einer jeden Aufgabe lest ihr die Nachricht auf dem Pergament laut vor. Die der Nachricht folgenden Anmerkungen allerdings sind nur für Zargons Augen bestimmt!*

## HERAUSFORDERUNG NR. 1

# Willkommen im Dschungel

Das dichte Blätterdach des Dschungels von Delthrak hüllt ihn in eine beklemmende Dunkelheit und man könnte sich fragen, wie ein so rauer Ort so viel Leben hervorbringen kann. Etwas Seltsames durchdringt die Finsternis: flechtenartige Kristalle, die in einem kühlen Farbspektrum von Türkis bis Tiefviolett funkeln. Sie überziehen die Stämme der Bäume, die Palmwedel und den Boden, auf dem ihr geht, mit einem unheimlichen Leuchten. Auch wenn ihr von dieser Schönheit beeindruckt seid, solltet ihr einen klaren Kopf bewahren! Die Kristalle sind das Werk der Schreckensmagie und eine sich schnell ausbreitende Seuche, die alle Lebewesen des Dschungels zu befallen droht.
Es muss einen Weg geben, um sie aufzuhalten.

## ANMERKUNGEN

Um das Abenteuer zu vollenden, müssen die Heroen Tharn finden und retten.

**A.** Eine zerbrochene Steinstatue, verwittert durch den Lauf der Zeit. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet im Sockel der Statue ein Geheimfach mit 100 Goldmünzen und zwei *Heiltränken.*

**B.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet 50 Goldmünzen, einen *Trank der alten Weisheit* und den Stab des Zauberers.

**C.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet 300 Goldmünzen, ein *Krabbelspinnen-Elixier*, ein Kettenhemd und ein Langschwert.

**D.** Die Heroen hören einen Hilfeschrei und sehen, dass Schädelseuchen einen Zwergenspäher von Durlans Außenposten umzingelt haben. Verwende die Tharn-Markierung, um ihn auf dem Brett darzustellen. Nachdem die Heroen die Schädelseuchen besiegt haben, belohnt Tharn sie mit dem Artefakt, das er aus den Ruinen geborgen hat: dem *Armschutz der Wildnis*.

Sodann zeigt Tharn den Heroen zwei mögliche Wege auf:

Folgt Tharn zurück zu Durlans Außenposten und rüstet euch entsprechend für die bevorstehende Gefahr aus (Empfehlung für neue Heroen). Wenn die Heroen diesen Weg wählen, ***geht es mit der Herausforderung Nr. 2 auf Seite 15 weiter.***

Geht weiter und untersucht den seltsamen Fluch, der den Dschungel heimsucht. Wenn die Heroen diesen Weg wählen, ***geht es mit der Herausforderung Nr. 3 auf Seite 17 weiter.***



**Streunendes Monster in dieser Aufgabe: Brutling**

*Wenn die Karte eines streunenden Monsters gezogen wird, lege eine Brutlingmarkierung auf die Karte des Heroen, der das Monster ausgelöst hat. Der Spielzug des Heroen endet sofort.*

## HERAUSFORDERUNG NR. 2

# Durlans Außenposten

Als Tharn euch zu Durlans Außenposten führt, wünscht ihr vielleicht mehr über diesen alten und mysteriösen Ort zu wissen. Über die verwitterten Steinruinen vor euch ist nur wenig bekannt. Sie scheinen einst das Zentrum einer alten Zivilisation gewesen zu sein, bis – wie die Dichte der Wurzeln und Ranken vermuten lässt – die Natur sich das zurückholte, was ihr rechtmäßig gehört. Die Ruinen dienen nun den Zwergen als Heimat, die sich aufgrund der unaussprechlichen Ereignisse in Kellars Keep eine neue Bleibe suchen mussten. Seid freundlich zu denen, die ihr hier trefft, denn in ihren Augen könnt ihr eine tiefe Erschöpfung erkennen. Sie haben zwar überlebt, doch die Seuche des Schreckens droht, sie erneut zu vernichten. Helft ihnen dabei, die ihren vor den schädlichen und feindlichen Kreaturen des Dschungels und vor Zargons Monster zu beschützen, bevor ihr euch wieder auf die Suche nach der Quelle dieser Pest begebt.

### ANMERKUNGEN

Die Heroen müssen alle Monster in den Bereichen **A** bezwingen, um das Abenteuer zu vollenden.

**A.** Die schädlichen Ranken des Dschungels haben dieses Gebäude befallen, die Türen aus den Wänden gerissen und freien Zugang gewährt. Platziere hier die Monster, wenn sie in die Sichtlinie eines Heroen gelangen.

**B.** Eine Zwergenfrau eilt an den Heroen vorbei, um ihre Kinder in den Unterschlupf zu bringen, hält aber lange genug inne, um über die Geräusche des Kampfes hinweg zu rufen: „Nehmt euch die Gegenstände in unserer Truhe! Beschützt damit das Lager – wenn ihr könnt!" Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet einen Schild und das Artefakt Ring der Stärke.

**C.** Ein Zwergenschmied arbeitet hektisch und zieht glühende Waffen aus den Flammen der Schmiede. Er nickt den Heroen zu und zeigt mit dem Daumen über seine Schulter: „Wenn ihr hier etwas gebrauchen könnt, nehmt es und kämpft. Ich habe noch genug zu tun." Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet eine Streitaxt und eine Armbrust.

**D.** Eine Zwergin mit einem verschmutzten Gewand stolpert fast in die Heroen, als sie aus diesem behelfsmäßigen Labor stürzt. Sie übergibt dem Heroen, der die Tür öffnete, einen *Heiltrank* und einen *Trank des Schlangenbluts*, bevor sie im Unterschlupf verschwindet.

Sobald alle Monster in den mit **A** markierten Bereichen besiegt wurden, tauchen die Zwerge von Durlans Außenposten aus dem Unterschlupf auf und enthüllen den Grund der bizarren Krankheit, die die Flora des Dschungels befallen hat.

Tharn schreitet vor und wendet sich an die Heroen:

„Seit uns unser geliebtes Relikt genommen wurde, ist der Dschungel irgendwie verdreht ... unberechenbar und beängstigend. Wenn dies so weitergeht, sind wir gezwungen, zu gehen – doch da wir nirgendwo hin können, befinden wir uns in einer schlimmen Lage. Ich glaube, es liegt daran, dass sich das Artefakt nun in den Händen des Bösen befindet. Der Dschungel selbst leidet Höllenqualen ... Wenn es euch gelingt, das *Glutgeschmiedete Diadem* von den Goblins zurückzuholen, die es gestohlen haben, wird unsere Heimat vielleicht wieder normal."

***Fahre fort mit der Herausforderung Nr. 4 auf Seite 19.***

**Streunendes Monster in dieser Aufgabe: Brutling**

*Wenn die Karte eines streunenden Monsters gezogen wird, lege eine Brutlingmarkierung auf die Karte des Heroen, der das Monster ausgelöst hat. Der Spielzug des Heroen endet sofort.*

HERAUSFORDERUNG NR. 3

# Abwärts

Ihr seid auf ein Gebiet gestoßen, in dem die Seuche des Schreckens herrscht. Etwas ist anders. Kann es sein, dass der Boden des Waldes ... absinkt? Ihr fallt hinab, hinab, hinab ... ein dumpfer Aufschlag ertönt. Anscheinend habt ihr den Boden erreicht. Betrachtet das rätselhafte Muster, das euch umgibt – ein sich ausbreitendes Netz von Wurzeln, die so symmetrisch angeordnet sind, dass es fast so aussieht, als seien sie absichtlich gesetzt worden. Sie werden von den gleichen Kristallen beleuchtet, die ihr schon im Dschungel über euch gesehen habt, doch da es hier noch dunkler ist, funkeln sie heller denn je. Verweilt nicht, Heroen. Es ist an der Zeit, einen Weg nach draußen zu finden – ihr dürft an diesem seltsamen Ort nicht untergehen!

## ANMERKUNGEN

Die Heroen beginnen in der Mitte des Bereichs **A**. Alle blau markierten Türen sind offen. Die Monster in diesen Räumen werden aktiviert, wenn die markierte Tür in die Sichtlinie eines Heroen gelangt.

**A.** Die Türen dieses Bereichs sind bereits offen.

**B.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet auf dem Sarkophag das Artefakt Langschwert des Glücks – sofern es die Heroen nicht bereits besitzen. Befindet sich ein Langschwert des Glücks bereits in ihrem Besitz, so findet der Heroe stattdessen 250 Goldmünzen.

**C.** Hier hängen drei riesige Kokons. Die Heroen spähen durch das klebrige Gespinst, das die Kokons umhüllt, und erblicken die Überreste von früheren Opfern der Fäulkrabbler sowie eine ganze Reihe an Schätzen. Für jeden Kokon, den ein Heroe zerstört, entdeckt er Folgendes (nacheinander und in dieser Reihenfolge): einen *Heiltrank*, einen Edelstein im Wert von 200 Goldmünzen und einen Fäulkrabbler-Brutling. Platziere eine Brutlingmarkierung auf der Karte des Heroen. Der Spielzug dieses Heroen endet sofort.

**D.** Die Todesspinnen-Königin verteidigt hier ihr Nest. Verwende die Figur des Fäulkrabblers, um sie darzustellen.

***Todesspinnen-Königin***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDI-GUNG | KÖRPER-KRAFT | INTELLI-GENZ |
|---|---|---|---|---|
| 6 Würfel | 5 Würfel | 4 Würfel | 4 | 4 |

Schlinge der Stille – die Todesspinne kann beliebig auf jeden Heroen, der seinen Zug in ihrer Sichtlinie beendet, den Zauber „Schrecken verbreiten“ wirken (keine Aktion erforderlich). Sie darf diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn sie ihre Aktion nicht ausführen könnte (z. B. unter der Einwirkung eines Unwetter-Zaubers).

Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet 300 Goldmünzen, ein *Krabbelspinnen-Elixier* und einen *Heiltrank*.

***Fahre fort mit der Herausforderung Nr. 4 auf Seite 19.***




**Streunendes Monster in dieser Aufgabe: Brutling**

*Wenn die Karte eines streunenden Monsters gezogen wird, lege eine Brutlingmarkierung auf die Karte des Heroen, der das Monster ausgelöst hat. Der Spielzug des Heroen endet sofort.*

## HERAUSFORDERUNG NR. 4

# Die befallenen Hügelgräber

Als ihr euch einen Weg aus dem unterirdischen Rankengebilde bahnt, gelangt ihr zu einem Goblin-Außenposten, der inmitten der bröckelnden Überreste alter Gräber errichtet wurde. Lasst Vorsicht walten, denn die Goblins hier sind Geächtete in diesen Teilen des Dschungels und ihr Anführer hat einen Handel mit Zargon abgeschlossen: Wenn die Goblins die Quelle der Schreckensseuche beschützen, wird der böse Hexenmeister für die Beseitigung der Zwerge sorgen. Die Goblins werden dadurch selbst geschädigt; ihr werdet sehen, dass zackige kristalline Sporne aus ihren Knochen wachsen und sie mit dem Wahnsinn des Schmerzes agieren lassen. Wenn man die Außenbezirke ihrer Festung betritt, spürt man eine Welle harmonischer, beruhigender Kraft – hier befindet sich das Glutgeschmiedete Diadem. Es könnte der Schlüssel sein, um hinter Zargons teuflische Taten zu kommen.

## ANMERKUNGEN

**A.** Die farbig markierte Tür kann vom Flur aus nicht gewaltsam geöffnet werden. Sie kann nur vom Bereich **A** aus geöffnet werden oder indem an der Tür der Flaschengeistzauber gewirkt wird. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet 500 Goldmünzen in der Truhe.

**B.** Die markierte Geheimtür wurde besonders stark gesichert. Um sie zu öffnen, muss ein Heroe vor der Tür stehen und zwei rote Würfel werfen. Ist sein Wurfergebnis niedriger als seine Startpunkte an Körperkraft, so öffnet sich die Tür. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt 300 Goldmünzen und zwei *Heiltränke* in der Truhe.

**C.** Dies ist die letzte Ruhestätte eines alten und korrupten Heroen namens Voldrung. Voldrung ist ein Schreckens-Krieger und kennt die folgenden Schreckenszauber: Schleichende Schlinge, Angst, Blitzstrahl und Untote herbeirufen. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet ein *Krabbelspinnen-Elixier* und einen *Trank des Schlangenbluts.*

**D.** „Die Statue in diesem Raum strahlt das wahre Böse aus." Beendet ein Heroe seinen Zug in diesem Raum, so muss er einen roten Würfel werfen. **1-3**: Der Heroe erleidet einen Schaden von 1 Körperkraft-Punkt. **4-6**: Es geschieht nichts. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet am Sockel der Statue verstreute Ornamente im Wert von 125 Goldmünzen.

**E.** „Der Kristallhaufen pulsiert mit der Energie des Schreckens." Wird in diesem Raum ein Goblin besiegt und der Kristall wurde nicht zerstört, so verwandelt sich der Goblin in eine Schädelseuche. Ersetze die Miniatur entsprechend. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet im Zentrum des Übels das *Glutgeschmiedete Diadem*. Es strahlt eine alte und machtvolle Magie aus.

Nachdem die Heroen das *Glutgeschmiedete Diadem* geborgen haben, können sie durch die Ausgangstür fliehen und mit der ***Herausforderung Nr. 5 auf Seite 21 fortfahren.***





**Streunende Monster in dieser Aufgabe: 2 Goblins**

HERAUSFORDERUNG NR. 5

# Rettet Wirbelwurz!

Ihr erreicht die Ruinen eines antiken Tempels der, wie fast jedes Gebäude an diesem unsäglichen Ort, vom Dschungel zurückerobert wurde. Steintreppen führen ins Leere, zerfallene Reste der oberen Stockwerke übersäen den Boden. Säulen mit den kaum erkennbaren Abbildern längst vergessener Zwergenältester wackeln bedenklich. Und der Dschungel hat all das mit seinen feindseligen Ranken durchdrungen. Mächtige Schlingpflanzen und starke Wurzeln glänzen im Licht der allgegenwärtigen Kristalle, schlängeln sich um das Bauwerk und drohen, es von innen zu zerstören. Ihr hört ein leises, fiepsendes Geräusch und euch wird klar, dass ihr nicht alleine hier seid. Eine zierliche, pflanzenähnliche Kreatur versucht, sich selbst aus den glühenden Fängen des Waldbodens zu befreien. Sie scheint Teil eines friedlichen Stammes eines Pflanzenvolkes zu sein, das im Dschungel beheimatet ist. Sie schaut mit flehenden Augen zu euch hoch, doch das Übel versucht, sie zu verschlingen. Rettet sie, Heroen, und findet den weiteren Weg!

## ANMERKUNGEN

**A.** Verwende die Wirbelwurz-Markierung, um sie auf dem Brett darzustellen. Wenn sie von den Heroen gerettet wird, folgt sie dankbar und freudig der Gruppe. Wirbelwurz bewegt sich nach dem Zug eines festgelegten Heroen und wird von diesem kontrolliert.



***Wirbelwurz***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDI-GUNG | KÖRPER-KRAFT | INTELLI-GENZ |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 0 Würfel | 3 Würfel | 2 | 1 |

**Unstete Säulen:** Bewegt sich ein Heroe angrenzend zu einer blockierten Feldermarkierung, muss er einen roten Würfel werfen, um zu bestimmen, ob die Säule fällt. Nach dieser Falle kann nicht gesucht noch kann sie entschärft werden. Jede Säule kann nur einmal fallen.

**1-3:** Die Säule kracht auf den Boden. Lege eine Schlagfallenmarkierung auf das Feld unter dieser Heroenfigur und führe die Effekte einer Schlagfalle aus.
**4-6:** Die Säule wackelt, aber nichts passiert

**B.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet nur rostige Waffen vor, bevor sich die Statue in einen Gargoyle verwandelt und sich neben den suchenden Heroen bewegt. Der Gargoyle greift ihn sofort an. Der Gargoyle kann durch das Suchen nach Fallen nicht ausfindig gemacht werden.

**C.** Tharn ist hier und erleichtert, die Heroen zu sehen. „Das Glück lächelt mir zu – genau die Heroen, nach denen ich gesucht habe. Eines unserer Expeditionsteams hat den Eingang zu einer legendären Zwergenschmiede entdeckt! Ich bin sicher, sie birgt mächtige und magische Schätze und ich flehe euch an, sie zu finden, bevor sie in falsche Hände geraten."

Wenn die Heroen Tharns Bitte nachkommen, ***fahre fort mit der Herausforderung Nr. 6 auf Seite 23.***

Befindet sich Wirbelwurz bei den Heroen, so sagt Tharn: „Oh, anscheinend möchte dieses kleine Wesen eure Aufmerksamkeit gewinnen."

Wirbelwurz zeichnet ein Bild in den Boden, in dem eine riesige Schlange das Pflanzenvolk angreift. Sie bittet die Heroen, ihr zu folgen.

Wenn sich die Heroen dazu entscheiden, Wirbelwurz zu helfen, ***fahre fort mit der Herausforderung Nr. 7 auf Seite 25.***



**Streunendes Monster in dieser Aufgabe: Schädelseuche**

## HERAUSFORDERUNG NR. 6

# Die Gewölbe von Kadum-Thrak

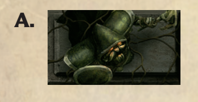
Ihr habt euch dazu entschlossen, Tharn zu helfen! Das letzte, was ihr schließlich braucht, sind mächtige Zwergenschätze in den Händen eines von Zargons Untergebenen. Ihr erreicht die Gewölbe von Kadum-Thrak – ein legendärer Bergfried, von dem behauptet wird, er sei die Geburtsstätte einiger der besten Schmiedearbeiten der Welt – auch dem Glutgeschmiedeten Diadem. Ihr fragt euch vielleicht, warum der Eingang nicht vergittert und von streng blickenden Wächtern bewacht ist, aber lasst euch vom Schein nicht trügen! Lasst bei jedem Schritt Vorsicht walten, denn die hier aufgestellten Fallen wurden erschaffen, um sogar den klügsten Abenteurern ein Ende zu setzen. Schreitet voran und sucht nach Schätzen und Hinweisen dazu, wie man das Übel bezwingen kann. Wenn ihr alles Nötige zusammengetragen habt, haltet Ausschau nach der Treppe, die aus dem Gebäude hinaus und nach oben führt.

## ANMERKUNGEN

Die Heroen beginnen bei der Eingangstür und müssen den Weg zur Treppe finden, um das Abenteuer zu vollenden. Alle Skelette in dieser Herausforderung sind Steinwächter. Fernkampf-Steinwächter schleudern Felsbrocken. Wie auch andere Fernkämpfer werfen sie 3 Angriffswürfel gegen nicht angrenzende Ziele und 1 Angriffswürfel gegen angrenzende Ziele.

***Steinwächter***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDI-GUNG | KÖRPER-KRAFT | INTELLI-GENZ |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 3 Würfel | 2 Würfel | 2 | 0 |

**A.**  Dies ist ein Schmiedeherz-Golem. Die Jahrhunderte haben die arkane Rüstung ausgehöhlt, so dass sie nicht mehr richtig funktioniert. Dennoch hütet er die unermesslichen Schätze des Gewölbes mit aller Entschlossenheit. Verwende die Markierung des Schmiedeherz-Golems, um ihn auf dem Brett darzustellen.

***Schmiedeherz-Golem***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDI-GUNG | KÖRPER-KRAFT | INTELLI-GENZ |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 5 Würfel | 5 Würfel | 5 | 0 |

Der Schmiedeherz-Golem besitzt die folgende Spezialfähigkeit, die er einmal pro Aktion einsetzen kann:

• Hauch der Schmiede – Dieser Angriff entzieht allen Heroen, die sich im selben Raum oder Flur befinden, 2 Körperkraft-Punkte. Jeder betroffene Heroe wirft dann zwei rote Würfel. Für jede gewürfelte 5 oder 6 wird der Verlust auf 1 Punkt reduziert.

**B.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet einen unversehrten Satz von Borins Rüstung, sofern die Heroen sie nicht bereits besitzen. Befindet sich ein Satz von Borins Rüstung bereits in ihrem Besitz, so entdeckt der Heroe stattdessen 550 Goldmünzen.

**C.** Für jeden Kokon, den ein Heroe zerstört, entdeckt er Folgendes (nacheinander und in dieser Reihenfolge): einen Fäulkrabbler-Brutling (lege die Brutlingmarkierung auf die Karte des Heroen. Der Spielzug dieses Heroen endet sofort), 100 Goldmünzen. Wenn ein Heroe einen der Kokons zerstört, platziere einen Fäulkrabbler neben diesem Heroen. Er greift sofort an. Der Fäulkrabbler kann durch das Suchen nach Fallen nicht ausfindig gemacht werden. Sollte dieser Fäulkrabbler einen Heroen töten, krabbelt er in die Schmiede und nimmt den Körper des Heroen mit. Es ist nicht möglich, den Schatz des Heroen zu bergen.

**D.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet den Gewölbeschlüssel, der nötig ist, um die Tür bei **F** zu öffnen.

**E.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt in der Truhe zwei *Heiltränke*, 375 Goldmünzen und den *Gürtel der Macht*.

**F.** Die Ausgangstür wird sich nicht öffnen, bevor ein Heroe mit dem Gewölbeschlüssel angrenzend zur Tür marschiert und sie aufschließt (keine Aktion erforderlich).

***Fahre fort mit der Herausforderung Nr. 9 auf Seite 29.***



**Streunende Monster in dieser Aufgabe: 2 Steinwächter**

## HERAUSFORDERUNG NR. 7

# Ein Unterschlupf in Gefahr

Ihr seid bestimmt neugierig, wie der Name eurer neuen Verbündeten lautet. Nun, ja, dann geht und fragt sie! Sie legt nachdenklich ein hölzernes Stöckchen an ihr Kinn und richtet es dann nach oben. Sie beginnt zu tanzen und sich fröhlich im Kreis zu drehen. Drehen? Wirbeln? Sie hört abrupt auf, sieht euch an und nickt freudig. Dann zeigt sie auf den Boden. Ihr blickt nach unten, um zu sehen, worauf sie zeigt. Es ist eine Art Knolle. Eine Wurzel. Wirbel... Wirbelwurz? Sie nickt begeistert. Einen Moment später haben sich viele weitere von Wirbelwurz' Art neugierig um euch versammelt. Hinter ihnen seht ihr die Kulisse ihrer verseuchten Heimat – was einst ein gesundes Ökosystem aus bunten Knollen und tropischer Flora gewesen zu sein scheint, wird nun von den bedrohlichen Kristallen erstickt. Mit Bildern kommunizierend, bittet euch Wirbelwurz, zur heiligen Quelle zu reisen, einer Quelle lebensspendender Kraft, die nun von einer finsteren Riesenschlange beherrscht wird. Besiegt sie und diese Kreaturen werden noch für Generationen über euren Heldenmut berichten!

## ANMERKUNGEN

Normalerweise sind die heiligen Gewässer allen Kreaturen in der Wildnis zugänglich, doch die Seuche des Schreckens hat eine Plage über das Gebiet gelegt. So werden üble Dschungelkreaturen angelockt, die alle Tiere verscheuchen, welche noch nicht vom Schrecken befallen sind. Die Zombies in diesem Abenteuer sind Überreste der heimischen Fauna. Die Heroen müssen die Riesenschlange Cadmila besiegen, um das Abenteuer zu vollenden.

**A.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet einen *Heiltrank* und eine Truhe mit 50 Goldmünzen, die in der Höhle eines Baumes in der Nähe versteckt ist.

**B.** „Ein kleiner Raptor wird von Schlingpflanzen umschlungen. Seine Augen flehen euch um Hilfe an.“ Bewegt sich ein Heroe angrenzend zum Raptor, darf er ihn befreien (keine Aktion erforderlich). Wenn er ihn befreit, gibt der Raptor ein erleichternd pfeifendes Geräusch von sich und huscht durch eine kleine Öffnung ins Gebüsch. Entferne die Raptorenfigur vom Spielbrett. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet 150 Goldmünzen im Wert von verschiedenen glänzenden Schmuckstücken.

**C.** „Auf der Lichtung steht ein antiker Altar, der auf seltsame Weise dem Zahn der Zeit widerstanden hat.“ Der Gorilla stürzt sich aus seinem Versteck in der Baumkrone auf den ersten Heroen, der seinen Zug in diesem Gebiet beendet. Platziere die Figur des Gorillas neben diesem Heroen. Das Monster ist aktiv, aber greift nicht sofort an.

**D.** Hier hat sich Cadmila, die Riesenschlange, niedergelassen. Sie aalt sich in der Sonne, umgeben von Knochen ihrer vielen Mahlzeiten und den Trümmern von Wirbelwurz' Heimat. Sie erlaubt den Raptoren hier, die Reste ihrer Beute zu verschlingen, obwohl sie Cadmila eindeutig fürchten. Wenn die Riesenschlange besiegt wurde, ist das Abenteuer vollendet.

Wirbelwurz ergreift die Hände der Heroen und beginnt, im Kreis zu wirbeln – dankbar für ihre Hilfe und dafür, dass ihr Volk von der Angst befreit wurde.

Wenn der kleine Raptor im Gebiet **B** befreit wurde:

Wirbelwurz zeigt auf den Rand eines Platzes, wo ein kleiner Raptor unsicher um die Überreste eines frischen Beutefangs zu seinen Krallenfüßen kreist. Der Raptor erblickt den Heroen, der ihn befreite, schnappt sich seine Beute, springt zu ihm und legt sie dem Heroen mit einem begeisterten Pfeifen vor die Füße. Wirbelwurz klatscht aufgeregt in die Hände und überreicht dem Heroen ein gefundenes Schmuckstück, um ihre neue Freundschaft zu würdigen – den *Armreif mit Fangzähnen.*

***Fahre fort mit der Herausforderung Nr. 8 auf Seite 27.***





**Streunende Monster in dieser Aufgabe: 2 Raptoren**

## HERAUSFORDERUNG NR. 8

# Der Ruinentempel

Heroen, ich gratuliere euch zu dem, was ihr erreicht habt. Ihr habt euch mit aller Macht durch diesen dichten und verfluchten Ort gekämpft. Ihr habt das legendäre Glutgeschmiedete Diadem zurückgeholt und ich wage sogar zu vermuten, dass ihr unseren Feind sehr, sehr nervös gemacht habt. Nun ist es an der Zeit, Zargons Truppen Kopf-an-Kopf gegenüberzutreten – beginnend hier, bei Aa Thalore. Vor euch befindet sich der mächtige Ruinentempel. Die Stille in diesem Gebiet des Dschungels ist unheimlich. Seit eurer Ankunft waren eure Ohren kreischenden Echos ausgesetzt und nun herrscht absolute Stille. Der Eingang ist dem klaffenden Schlund eines Ungetüms nachempfunden, ein wahrhaft bedrohlicher Empfang. Besiegt Zargons furchterregende Diener, entkommt den tödlichen Fallen und begebt euch in die unterirdische Nische unter der Ruine.

## ANMERKUNGEN

Alle Goblins in diesem Abenteuer sind Elite-Krieger, die sich Gruulob verschrieben haben. Sie werfen 1 zusätzlichen Angriffswürfel.

**A.** Die Truhe ist mit einer Falle gespickt, die tödliche Dämpfe in das Gebiet bläst. Sucht ein Heroe nach einem Schatz, bevor die Falle entschärft wurde, verlieren alle Heroen in dem Raum 2 Punkte ihrer Körperkraft. Die Truhe enthält einen *Heiltrank* und 99 Goldmünzen.

**B.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt auf einem zerbrochenen Steinaltar eine goldene Götzenstatue im Wert von 400 Goldmünzen.

**C.** Gruulob ist ein mächtiger Diener Zargons und kennt die folgenden Schreckenszauber: Schleichende Schlinge, Schrecken verbreiten und Orks herbeirufen* (*er ruft stattdessen dieselbe Anzahl Goblins herbei). In beiden Erscheinungsformen kann er wahlweise auf einen beliebigen Heroen in seiner Sichtlinie aus der Ferne feuern.

***Gruulob, befallener Goblinhexer***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDI-GUNG | KÖRPER-KRAFT | INTELLI-GENZ |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 3 Würfel | 4 Würfel | 4 | 5 |

Wenn **Gruulob als befallener Goblinhexer** 0 Körperkraft-Punkte erreicht, wird die Figur nicht entfernt. Übernimm stattdessen die Statuswerte von **Gruulob als Dämon** und setze den Kampf fort.

***Gruulob als Dämon***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDI-GUNG | KÖRPER-KRAFT | INTELLI-GENZ |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 4 Würfel | 5 Würfel | 3 | 4 |

Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet das Artefakt *Saphirschädel* und einen *Trank der alten Weisheit*.

**D.** Dieser Pfad ist mit rotierenden Klingen gespickt. Marschiert ein Heroe auf ein Feld im Inneren des Korridors, so wirft er einen roten Würfel für jeden seiner Intelligenz-Punkte. Würfelt er eine 6, darf er seine Bewegung fortführen. Falls nicht, erleidet er einen Schaden von 1 Körperkraft-Punkt und sein Zug endet. Der Zwerg und der Entdecker haben bei einer 5 oder einer 6 Erfolg. Sobald ein Heroe seinen Zug auf der Treppe beendet, findet er einen Hebel, der den Tunnel deaktiviert (keine Aktion erforderlich).

Wenn die Heroen den *Saphirschädel* aufgespürt und die Gefahren des Klingenkorridors erfolgreich umgangen haben, dürfen sie ihn verlassen und mit der ***Herausforderung Nr. 9*** ***auf Seite 29 fortfahren.***


**Streunendes Monster in dieser Aufgabe: Mumie**

## HERAUSFORDERUNG NR. 9

# Die Nekropolis

Je tiefer ihr in das Innere des Tempels vordringt, desto größer wird eure Vorahnung – in diesen Hallen wurden schon lange keine lebenden Kreaturen mehr gesehen. Doch die Sarkophage beherbergen die sterblichen Überreste längst verstorbener Könige und dies kann nur eines bedeuten ... es wartet ein Schatz.

Begebt euch auf den Weg nach unten und durch das Labyrinth aus rotierenden Tunneln, das mit blutrünstigen Untoten und magischen Rätseln durchdrungen ist. Ich spüre, dass hier etwas von größter Wichtigkeit verborgen ist. Vielleicht ist es das, was wir brauchen, um das Geheimnis zu lüften, was genau den Dschungel plagt.

## ANMERKUNGEN

Alle Schreckens-Krieger sind in diesem Abenteuer arkane Mumien.

***Arkane Mumie***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDIGUNG | KÖRPERKRAFT | INTELLIGENZ |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 4 Würfel | 4 Würfel | 4 | 0 |

Jede arkane Mumie kennt die folgenden Schreckenszauber: Schrecken verbreiten, Schleichende Schlinge und Feuerkugel.

**A.** Wenn ein Heroe den mit **A** markierten Gang betritt, lies Folgendes vor: „Die Wände geraten in Bewegung, als eine dünne Schicht des Putzes abbröckelt und alte Gräber kommen zum Vorschein. Mumien, die in arkane Schriftrollen eingewickelt sind, erheben sich. In ihren Augen funkelt das Feuer des Grauens!" Platziere die Miniaturen beider Bereiche, die mit **B** markiert sind, sowie die entsprechenden Geheimtürmarkierungen.

**B.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet das Artefakt Phantomklinge – sofern es die Heroen nicht bereits besitzen. Befindet sich die Phantomklinge bereits in ihrem Besitz, so findet der Heroe stattdessen Schmuckstücke im Wert von 500 Goldmünzen.

**C.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt 250 Goldmünzen und einen *Heiltrank*.

**D.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet eine Schriftrolle mit der Aufschrift: „Um Geheimnisse zu lüften, muss man seidenweich schreiten."

**E.** Wenn die arkane Mumie hier besiegt wurde, zerfällt das Bücherregal im Raum **D** zu Staub. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt einen solchen im Wert von 850 Goldmünzen und zwei *Heiltränke*.

**F.** Die Heroen spüren ein ledergebundenes Buch auf. „Mächtige Magie hat dieses uralte Buch bewahrt. Auf den Seiten ist ein erschreckendes Bild zu sehen: das unverwechselbare Abbild von euch Heroen selbst, wie ihr durch den tiefen Dschungel schleicht und euch einer mystischen Hütte nähert." Durch die Stille dringt Mentors Stimme. Ihr spürt die Dringlichkeit, die im Echo des Zaubers der fernen Stimme steckt: „Ich kenne diese Hütte und weiß, wessen eigen sie ist. Eine Prophezeiung hat es vorausgesagt, und so muss es sein ... wir haben hier, was wir brauchen, Heroen. Das Buch wird euch zu eurem nächsten Bestimmungsort führen."

***Fahre fort mit der Herausforderung Nr. 10 auf Seite 31.***



**Streunendes Monster in dieser Aufgabe: arkane Mumie**

### HERAUSFORDERUNG NR. 10

# Die Hexe des Schicksals

Genau wie in den Seiten des Buches abgebildet, steht vor euch eine moosbedeckte Hütte, die auf bedenklich aussehenden Stelzen balanciert. Die Magie, die sie ausstrahlt, kann schon meilenweit entfernt gespürt werden. Man sagt, dass hier die Hexe des Schicksals wohnt; ein altes und beängstigend machtvolles Wesen, das sich nur den Elementen – und sich selbst – verschrieben fühlt. Seit Ewigkeit ist sie eine der stärksten Gegnerinnen Zargons und nun, da er diesen Fluch auf den Dschungel entfesselt hat, da ... nun, ich vermute, wenn wir vorsichtig sind, könnten wir die Hexe zu unserer Verbündeten machen. Sucht sie und verhandelt um das Schicksal des Dschungels, aber seid auf der Hut. Ihre Behausung ist wahrscheinlich voller Hindernisse, die Feinde abwehren sollen. Wir wollen nicht, dass ihr einem davon zum Opfer fallt, bevor es euch gelungen ist, die Hexe aufzuspüren.

## ANMERKUNGEN

**A.** Die Hexe des Schicksals sitzt an einem kleinen, klapprigen Tisch. Sie mischt ein abgegriffenes Kartenspiel und betrachtet die Heroen mit einem Blick, der nicht zu deuten ist. Schummriges Licht flackert über ihr Gesicht, während sie geschickt die Karten in den Händen dreht.

„Die Stränge der Zeit erstrecken sich vor euch, sie verdrehen und kreuzen sich. Wenn ihr mehr erfahren wollt, so setzt euch."

Die erste Karte, die sie auslegt, zeigt eine gezackte Krone. „Ah, dieser Zeitstrang ... in dieser Zukunft schleudert ihr das Diadem in die Kluft. Es wird die Schreckensplage aufhalten und den Dschungel vor künftigen Übergriffen schützen, ja, doch es wird nicht die schmerzlichen Wunden heilen, die diesem Ort bereits zugefügt wurden."

Sie legt eine zweite Karte auf den Tisch: eine dornige Blume, die sich der Sonne entgegenstreckt. „Wenn ihr diesem Strang folgt, werdet ihr gegen eine unheilvolle Kreatur kämpfen. Ohne die Blätter der Niemandslilie kann sie nicht besiegt werden – und das Königreich hat seit dem Leben eines Drachen keine mehr gesehen." Ihre Lippen verziehen sich zum Hauch eines Lächelns. „Glücklicherweise wächst eine in meinem Garten. Wenn ihr erfolgreich seid, solltet ihr die Schreckensseuche vollständig abwenden und den Dschungel heilen können – doch die Zukunft ist ungewiss."

**Falls die Heroen die Herausforderung Nr. 7, Ein Unterschlupf in Gefahr**, vollendet haben, legt sie eine dritte und letzte Karte auf den Tisch. Diese zeigt eine welke Hand, die einen verrottenden Schädel umklammert. In der tiefen Augenhöhle des Schädels funkelt etwas. Die Hexe hebt die Augenbrauen. „Dies ist ein unerwarteter Strang im Garn der Zeit. Ja, ich erkenne es nun, eine Zukunft, in der ihr sowohl den Dschungel heilen als auch ihn vor dem zukünftigen Eindringen des Bösen schützen könnt — doch der Preis ist hoch. Ihr müsst sowohl den *Saphirschädel* als auch das *Glutgeschmiedete Diadem* opfern. Werdet ihr diesen Preis zahlen, Heroen?"

Sie schlägt mit der Hand auf den Tisch und wartet auf die Reaktionen der Heroen.

„Welche Zukunft werdet ihr weben, Heroen? Ihr müsst entscheiden. Wählt eine Karte aus."

Sobald die Heroen eine Karte und somit auch einen Weg gewählt haben, verschwindet die Hexe augenblicklich mitsamt ihrem Hab und Gut. Zurück bleibt nur das sanfte Glühen der Niemandslilie und eine verwitterte, mit einer Schnur gebundene Landkarte.

Wählen die Heroen die erste Karte aus (Schließen der Kluft), so nehmen sie die verwitterte Landkarte und ***fahren fort mit der Herausforderung Nr. 11 auf Seite 33.***

Wählen die Heroen die zweite Karte aus (Heilen der Infektion), so nehmen sie die Niemandslilie und ***fahren fort mit der Herausforderung Nr. 13 auf Seite 37.***

*(Nur für Heroen verfügbar, die die Herausforderung Nr. 7, Ein Unterschlupf in Gefahr, vollendet haben)* Wählen die Heroen die dritte Karte aus (Schließen der Kluft & Heilen der Infektion), so ***fahren sie mit der Herausforderung Nr. 15 auf Seite 41 fort.***

*Dies ist die letzte Möglichkeit für die Heroen, die Waffenkammer und den Shop des Alchemisten zu besuchen.*




**Streunende Monster in dieser Aufgabe: 2 Abscheulichkeiten**

***Zaubersprüche, Fähigkeiten, Intelligenz- und Körperkraft-Punkte werden nicht wiederhergestellt, wenn die Heroen zwischen den Herausforderungen Nr. 11 und 12 wechseln. Die Heroen dürfen weder die Waffenkammer noch den Shop des Alchemisten besuchen.***

## HERAUSFORDERUNG NR. 11 – Pfad A

# Die Höhle der schimmernden Schädel

Ihr schwört, die Kluft ein für alle Mal zu schließen und macht euch mit der verwitterten Landkarte der Hexe weiter auf den Weg. Nun hat sie euch zu diesem Ort geführt – zur Höhle der schimmernden Schädel. Der Legende nach ist sie nach den verehrten Toten benannt, die ein heiliges Gewässer bewachen, doch ob dies wahr oder unwahr ist, müsst ihr selbst herausfinden. Meinen Forschungen nach solltet ihr im Herzen der Höhle einen kleinen, kristallklaren See finden, der einen ungewöhnlichen Zauber ausstrahlt. Der See wurde vor langer Zeit von den Bewohnern dieses Ortes verehrt, denn sie glaubten, dass das Trinken des Wassers ihnen überirdische Kräfte verleihen würde. Was würdet ihr tun, wenn ihr selbst dieses Gewässer findet? Wagt ihr es, das Wasser zu trinken, bevor ihr euch zum Ausgang der Höhle begebt? Und was wird mit euch geschehen, wenn ihr euch traut?

## ANMERKUNGEN

**A.** Die Waffen in diesem Regal sind schon lange der Zeit zum Opfer gefallen.

**B.** Der erste Heroe, der nach Fallen sucht, entdeckt eine Tafel mit der Aufschrift: „Auf die Knie.“ Wenn sie die Tafel finden, frage jeden Heroen, der den markierten Bereich betritt, ob er sich hinkniet. Entscheiden sie sich dagegen oder haben sie nie nach Fallen gesucht, ersetze die Statue durch einen Gargoyle, der sofort auf den Heroen losstürmt, der die Falle ausgelöst hat, und ihn angreift.

**C.** In eine steinerne Tafel ist eine Geschichte eingraviert. Sie erzählt von schimmernden Gewässern und dem Unheil, das diese über die Menschen in ihrer Umgebung brachten.

**D.** Für jeden Kokon, den ein Heroe zerstört, entdeckt er Folgendes (nacheinander und in dieser Reihenfolge): einen Fäulkrabbler-Brutling (lege eine Brutlingmarkierung auf die Karte des Heroen. Der Spielzug dieses Heroen endet sofort), einen Lederbeutel mit einem *Trank der alten Weisheit*, einen Fäulkrabbler-Brutling (lege eine Brutlingmarkierung auf die Karte des Heroen. Der Spielzug dieses Heroen endet sofort).

**E.** „Am Rande des Gewässers sitzen glitzernde Skelette. Dies sind die Überreste der verehrten Toten – ihre Gebeine wurden vor langer Zeit hier aufgebahrt. Im Laufe der Jahre sind sie verkalkt. Kristalline Risse säumen ihre skelettartigen Gebilde, die in einem unheimlichen Licht funkeln.“

Die Wächter des Gewässers erheben sich aus dem heiligen See, um ihn zu beschützen. Verwende die Figuren der Seuchenweber, um sie darzustellen. Sie werden erst aktiv, wenn ein Heroe den Raum betritt oder sie angegriffen werden.

***Wächter des Gewässers***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDIGUNG | KÖRPERKRAFT | INTELLIGENZ |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 5 Würfel | 4 Würfel | 3 | 0 |

Besiegen die Heroen alle Wächter des Gewässers, dürfen sie aus dem See trinken und werden gesegnet. Ein zum See angrenzender Heroe darf eine Aktion ausführen, um zu trinken und wirft dann einen roten Würfel:

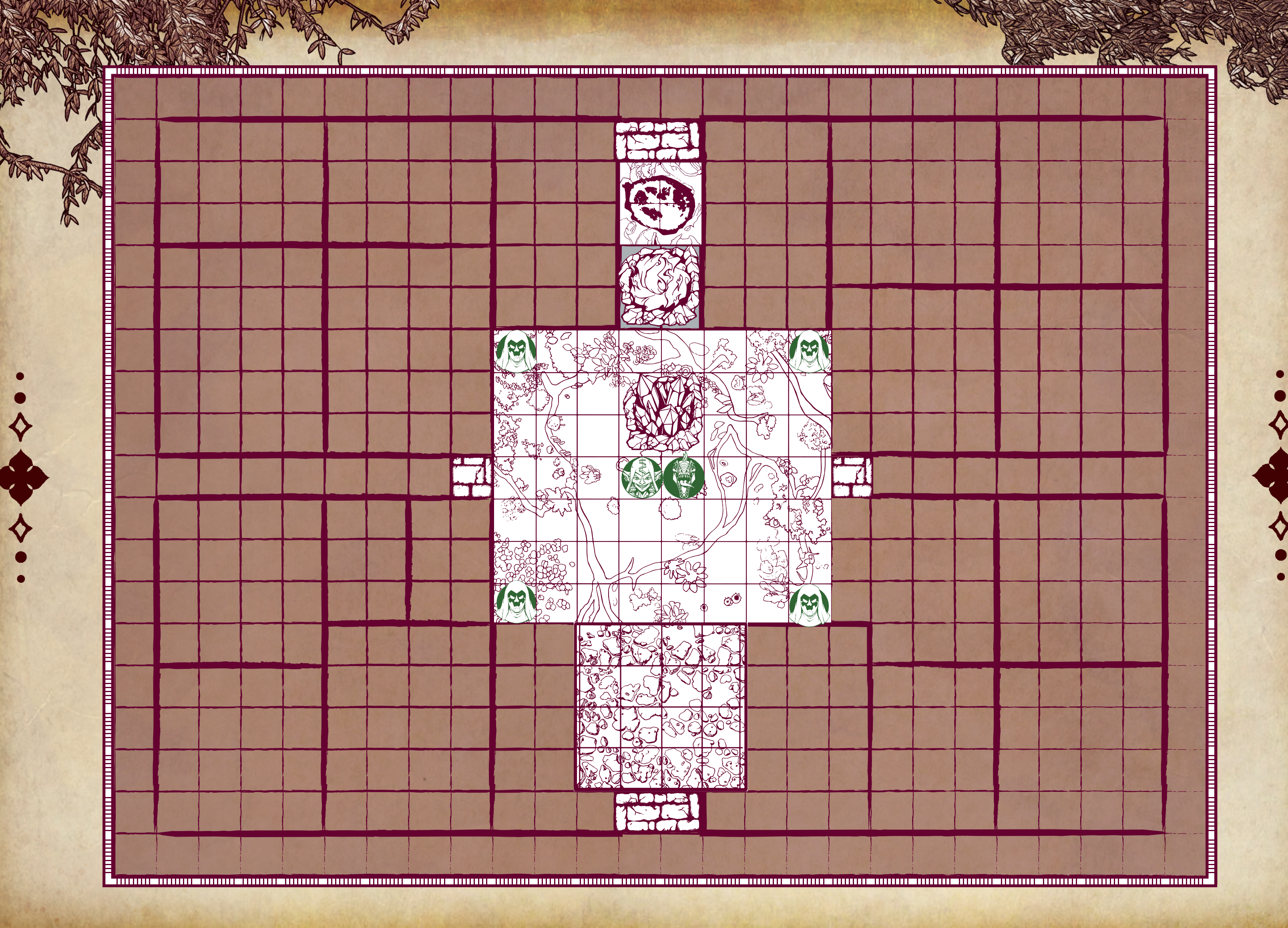
**1-4**: Alle verlorenen Körperkraft-Punkte des Heroen werden wiederhergestellt.
**5**: Die maximale Anzahl an Intelligenz-Punkten des Heroen erhöht sich um 1.
**6**: Die maximale Anzahl an Körperkraft-Punkten des Heroen erhöht sich um 1.

Versucht ein Heroe, mehr als einmal zu trinken, werden die Effekte jeder vorherigen Segnung umgekehrt und er erleidet stattdessen einen Schaden von 3 Körperkraft-Punkten.

***Fahre fort mit der Herausforderung Nr. 12 auf Seite 35.***

  **Streunende Monster in dieser Aufgabe: 2 Zombies**

F9907100_INST_HEROQUEST_DELTHRAK_FAR.indd 34-35



*Zaubersprüche, Fähigkeiten, Intelligenz- und Körperkraft-Punkte werden nicht wiederhergestellt, wenn die Heroen zwischen den Herausforderungen Nr. 11 und 12 wechseln. Die Heroen dürfen weder die Waffenkammer noch den Shop des Alchemisten besuchen.*

### HERAUSFORDERUNG NR. 12 – Pfad A

# Die verseuchte Kluft

Dies war keine leichte Reise, aber ihr habt es geschafft. Ihr könnt gerade noch erkennen, wie der kalte Bestimmungsort hinter dem Vorhang eines tosenden Wasserfalls schimmert – die leuchtende, planare Kluft. Sie verzerrt alles, was mit ihr in Berührung kommt und bewirkt, dass das Wasser seinen Lauf ändert und sich um sie herum neu formt. Diese Kluft ist ein Riss im Gefüge der Realität selbst. Sie wird von einer ergebenen und furchteinflößenden Handlangerin Zargons und ihren Stellvertretern bewacht. Ihr müsst sie besiegen und das Glutgeschmiedete Diadem in die Kluft schleudern, um sie für immer zu schließen und den Seuchenfluch, der auf den Dschungel gelegt wurde, zu beenden. Lasst Eile walten – ihr dürft keinen Moment vergeuden.

## ANMERKUNGEN

In diesem letzten Abenteuer des Pfades A beginnen die Heroen auf der Wasserfallmarkierung (Geröll). Zargons Dienerin Gretzl, die Stimme der Verderbnis, wacht hier mit ihren Stellvertretern.

Gretzl kennt die folgenden Schreckenszauber: Schleichende Schlinge, Schrecken verbreiten und Angst.

Sie verfügt über die folgenden besonderen Fähigkeiten und darf jede davon einmal einsetzen (keine Aktion erforderlich):

- Dämonenflügel – Diese können jederzeit verwendet werden, um jeglichen Schaden aus einem Angriff zu ignorieren.
- Gegenzauber – Kann verwendet werden, wenn Gretzl das Ziel eines Zaubers sein würde, um diesen Zauber aufzuheben.

*Gretzl kann wahlweise auf einen beliebigen Heroen in ihrer Sichtlinie aus der Ferne feuern.

***Gretzl, die Stimme der Verderbnis***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDIGUNG | KÖRPERKRAFT | INTELLIGENZ |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 4* Würfel | 3 Würfel | 5 | 6 |

Wenn **Gretzl, die Stimme der Verderbnis** 0 Körperkraft-Punkte erreicht, platziere die Fäulkrabbler-Figur auf dem nächstgelegenen freien Feld zu ihr. Setze die Statuswerte von **Gretzl, der Dämonenspinne** ein, und führe den Kampf fort.

***Gretzl, die Dämonenspinne** (Wendig. Giftig.)*

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDIGUNG | KÖRPERKRAFT | INTELLIGENZ |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 5* Würfel | 4 Würfel | 4 | 3 |

Wenn **Gretzl, die Dämonenspinne** 0 Körperkraft-Punkte erreicht, platziere die Gorilla-Figur auf dem nächstgelegenen freien Feld zu ihr. Setze die Statuswerte von **Gretzl, dem Dämonenaffen** ein, und führe den Kampf fort.

***Gretzl, der Dämonenaffe** (Wendig.)*

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDIGUNG | KÖRPERKRAFT | INTELLIGENZ |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 6* Würfel | 2 Würfel | 6 | 1 |

Die Kluft wird durch arkanes Feuer blockiert und ist unpassierbar. Wenn Gretzl und ihre Stellvertreter besiegt wurden, entferne es vom Spielbrett.

Die Heroen können das *Glutgeschmiedete Diadem* in die Kluft schleudern, indem sie ihre Intentionen offenbaren. Lies in diesem Falle das Folgende vor:

„Aus einer spinnenartigen Öffnung strömt Licht aus der Kluft – während eure Augen dem Licht folgen, weitet sich der Spalt und das Licht des Risses wird blendend hell. Asche fällt auf eure Schultern, während sich die Ruinen und Trümmer unter dem Druck dieser planaren Anomalie verschieben und zerbröckeln. Ihr erhascht einen Blick auf das *Glutgeschmiedete Diadem*, das in der Kluft schimmert, bevor ein lautes Donnergrollen ertönt und der planare Spalt versiegelt wird. In einem kurzen Augenblick verschwindet die Kluft – und hinterlässt nur ein leises, fluchendes Geflüster, das verklingt, bevor euch eine völlige, verzehrende Stille umgibt. Die Wunden des Dschungels bleiben bestehen, doch die Kluft wird niemals zurückkehren."

***Blättere zur Seite 44 und lies die Endgeschichte A.***



19/03/24 13:17

*Zaubersprüche, Fähigkeiten, Intelligenz- und Körperkraft-Punkte werden nicht wiederhergestellt, wenn die Heroen zwischen den Herausforderungen Nr. 13 und 14 wechseln. Die Heroen dürfen weder die Waffenkammer noch den Shop des Alchemisten besuchen.*

## HERAUSFORDERUNG NR. 13 – Pfad B

# Das Gräberfeld

Ihr schwört, das Verderben aufzuhalten und folgt dem langsamen Puls des Schreckens zu einem Ort des wahren Grauens. Die Seuche hat hier alles verschlungen – jede Blüte und jeden Hauch von frischer Luft, jeden natürlichen Duft und jedes Lebewesen. An diesem Ort ist nichts mehr so, wie es einst war. Dies ist das Epizentrum der verfluchten Plage, die so viel verzehrt hat. Ihr hört das Knacken der Äste und das Kratzen der Kristalle unter euren Füßen. Plötzlich seid ihr von euren Gegnern umzingelt – von Zargons Monstern bis hin zur schädlichen Umgebung selbst. Ihr müsst euch einen Weg bahnen und die Treppe finden, die zu dem verwüsteten Hof dahinter führt – dort endet euer Abenteuer, ob Sieg oder Niederlage!

## ANMERKUNGEN

Die Heroen beginnen bei der Eingangstür und müssen den Weg zur Treppe finden, um das Abenteuer zu vollenden und mit der Herausforderung Nr. 14 fortzufahren. Die Heroen haben den Worten der Hexe des Schicksals gefolgt, die Niemandslilie erhalten und wissen, dass sie mit dieser den Herzsamen der Sprosse der Fäulnis berühren müssen, um die Wunden zu heilen, die der Flora und Fauna des Dschungels zugefügt wurden. Zunächst müssen sie das Gräberfeld überqueren.

**A.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt im Sarkophag ein verborgenes Fach mit vergessenen Schätzen: 300 Goldmünzen, zwei Ampullen mit Geweihtem Wasser und einen *Heiltrank*.

**B.** Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet eine Sammlung seltener Bücher im Wert von 300 Goldmünzen. Außerdem entdeckt er in einem ausgehöhlten alchemistischen Folianten einen *Heiltrank*.

**C.** Bei diesen Gruben handelt es sich um Gräber, die von der Verderbnis umgedreht wurden. Jede Grube kann einmal nach einem Schatz durchsucht werden und enthält 250 Goldmünzen.

**D.** Für jeden Kokon, den ein Heroe zerstört, entdeckt er Folgendes (nacheinander und in dieser Reihenfolge): vier Fäulkrabbler-Brutlinge (lege alle Brutlingmarkierungen auf die Karte des Heroen. Der Spielzug dieses Heroen endet sofort) und ein Elixier des Lebens.

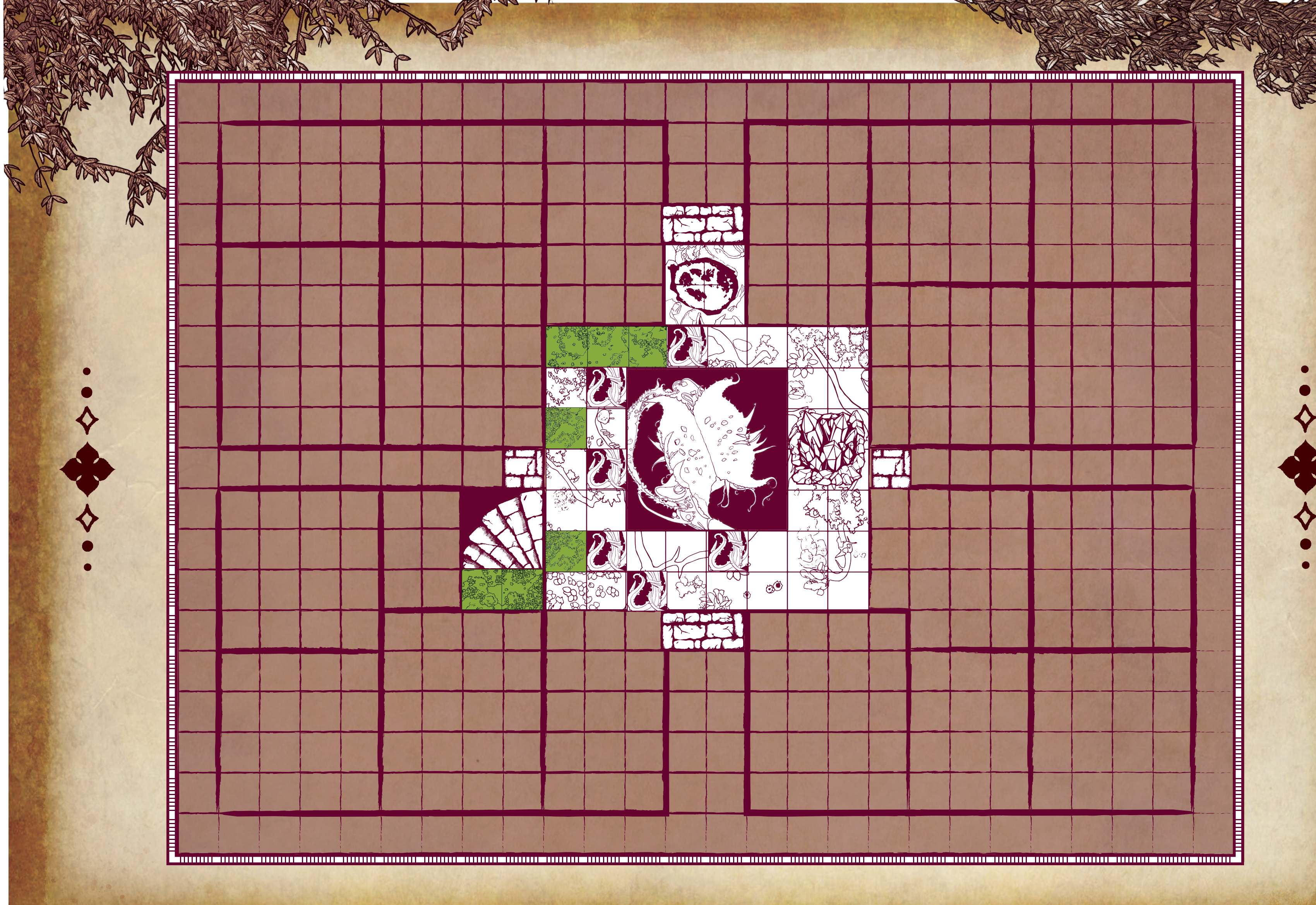
**E.** Die Truhe ist mit giftigen Dämpfen gefüllt! Sucht ein Heroe nach einem Schatz, bevor die Falle entschärft wurde, erleiden alle Heroen in dem Raum einen Schaden von 1 Körperkraft-Punkt. Die Truhe enthält 125 Goldmünzen und einen *Trank der alten Weisheit.*

***Fahre fort mit der Herausforderung Nr. 14 auf Seite 39.***

 **Streunendes Monster in dieser Aufgabe: Schädelseuche**







*Zaubersprüche, Fähigkeiten, Intelligenz- und Körperkraft-Punkte werden nicht wiederhergestellt, wenn die Heroen zwischen den Herausforderungen Nr. 13 und 14 wechseln. Die Heroen dürfen weder die Waffenkammer noch den Shop des Alchemisten besuchen.*

## HERAUSFORDERUNG NR. 14 – Pfad B

# Die Sprosse der Fäulnis

Ihr habt es zum letzten Kraftakt geschafft. Etwas wirklich Beängstigendes liegt vor euch – und was euch erwartet, vermag nicht einmal Loretome zu erahnen. Hier befindet sich ein düsteres Mausoleum, die Türen sind aus den Angeln gerissen und aus dem Inneren strahlt das grausame Glühen der Verderbnis. Eine Kreatur, die als Legende gilt, residiert hier – die Sprosse der Fäulnis. Sie scheint zu ruhen, ihr massiger Körper ist in sich zusammengerollt. Aber nur so lange, bis einer von euch versehentlich einen Pestkristall unter seinem Stiefel zerquetscht ... und sie sich langsam aus ihrem Schlummer erhebt. Hoch über euren Köpfen schnappt das kristallverkrustete Ungeheuer mit seinen dolchlangen Reißzähnen nach euch. Ihr müsst mit der Niemandslilie den Herzsamen der Bestie berühren – nur so könnt ihr die Seuche vertreiben und die Wunden des Dschungels heilen. Doch zunächst müsst ihr es mit dieser heimtückischen Kreatur aufnehmen. Der Dschungel zählt auf euch, Heroen.

## ANMERKUNGEN

Die Heroen müssen die Sprosse der Fäulnis bezwingen, die aus der planaren Kluft entsprungen ist. Nur, wenn die Bestie besiegt wurde, können die Heroen mit der Niemandslilie ihren Herzsamen berühren und sie vernichten. Die Heroen beginnen auf der Treppe. Dieses Abenteuer findet auf einem großen, zusammenhängenden Feld statt. Es gibt keine Wände zwischen dem Bereich mit der Treppe und dem Bereich mit dem Mausoleum. Ein Heroe oder ein Monster, der oder das die Kluft betritt, wird vom Schrecken verschlungen und ist für immer verloren.

***Sprosse der Fäulnis*** *(Giftig. Wurzelgeflecht.)*

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDI-GUNG | KÖRPER-KRAFT | INTELLI-GENZ |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 5* Würfel | 5 Würfel | 12** | 0 |

*Die Sprosse der Fäulnis führt einen ausladenden Angriff aus, der auf alle Heroen abzielt, die sich angrenzend und diagonal zu ihr befinden.

**Würde die Sprosse der Fäulnis auf 0 Körperkraft-Punkte reduziert werden, kann sie eine ihrer Ranken opfern und wird stattdessen auf 1 Körperkraft-Punkt reduziert.

Die Sprosse der Fäulnis ist immun gegen Zauber, die sie einschlafen oder ihren Zug ausfallen lassen.

Die Sprosse der Fäulnis kann beliebig den Zauber „Schrecken verbreiten“ wirken.

Am Ende des Zuges der Sprosse der Fäulnis legst du eine Ranke so nah wie möglich auf ein freies Feld in der Nähe der Sprosse.

***Ranke*** *(Giftig. Wurzelgeflecht.)*

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDI-GUNG | KÖRPER-KRAFT | INTELLI-GENZ |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 3* Würfel | 2 Würfel | 2 | 0 |

*Ranken können diagonal angreifen.

Verwende eine Schlingpflanzenmarkierung, um die Ranke darzustellen.

Gelingt es den Heroen, die Sprosse der Fäulnis zu bezwingen, lies Folgendes vor:

„Dort ist eine Öffnung! Ihr berührt mit der Niemandslilie den Herzsamen der grässlichen Kreatur. Ihre gewaltige Gestalt windet sich im Todeskampf und lange Ranken schlagen wild um sich, während sie die Wände des Mausoleums herunterreißt. Von der Hand, die die Niemandslilie umfasst, geht ein Energieimpuls aus. Ihr fühlt die bittere Kälte der Schreckensmagie, gespickt mit einem Hauch der Wärme der starken, elementaren Kraft. Ihr seht, wie sich dünne Risse in der Haut der Kreatur ausbreiten. In einer Explosion aus Lärm und Licht zerspringt die gewaltige Gestalt wie Glas und die Bruchstücke ihrer Seele werden zu einem Flüstern im Wind.“

***Blättere zur Seite 45 und lies die Endgeschichte B.***

*Zaubersprüche, Fähigkeiten, Intelligenz- und Körperkraft-Punkte werden nicht wiederhergestellt, wenn die Heroen zwischen den Herausforderungen Nr. 15 und 16 wechseln. Die Heroen dürfen weder die Waffenkammer noch den Shop des Alchemisten besuchen.*

### HERAUSFORDERUNG NR. 15 – Pfad C

# Die Überquerung

Nachdem ihr geschworen habt, die uralten Schätze zu opfern, um den Dschungel zu heilen und das Grauen für immer aus dem Land zu verbannen, findet ihr euch nun am Rande eines Abgrunds wieder, dessen Tiefe und Dunkelheit unendlich zu sein scheinen. Dieser Abgrund liegt zwischen euch und dem Herzen des Verderbens und die Feststellung, dass der einzige Weg über eine gefährliche und verwitterte Hängebrücke führt, lässt euch erschaudern. Die Brücke wird von Horden von Zargons Untertanen umzingelt. Findet den Weg darüber und sucht die Treppe, die euch zu eurer letzten Aufgabe führen wird.

## ANMERKUNGEN

Die Heroen beginnen bei der Eingangstür und müssen den Weg zur Treppe finden, um das Abenteuer zu vollenden und mit der Herausforderung Nr. 16 fortzufahren.

**A.** Die Truhe ist mit ätzendem Schleim überzogen. Sucht ein Heroe nach einem Schatz, bevor die Falle entschärft wurde, verliert er 2 Punkte seiner Körperkraft. Die Truhe enthält 200 Goldmünzen und zwei *Heiltränke*.

**B.** Die Truhe des Gargoyles enthält 200 Goldmünzen, ein *Krabbelspinnen-Elixier* und zwei *Heiltränke*.

**C.** Eine Hängebrücke schwebt über einem riesigen Abgrund. Marschiert ein Heroe während seines Zugs auf ein Feld der Hängebrücke, so muss er einen roten Würfel werfen. Er führt diesen Wurf ***einmal*** pro Zug aus. Beginnt er seinen Zug auf einem Hängebrücken-Feld und marschiert nicht auf ein anderes Feld der Hängebrücke, muss er nicht würfeln.

**1-2:** Der Heroe verliert den Halt und rutscht aus! Sein Zug endet sofort, während er sich an sein Leben klammert. Er kann bis zu Beginn seines nächsten Zugs weder Aktionen ausführen noch sich gegen Angriffe verteidigen.

**3-6:** Der Heroe schreitet geschickt voran und darf seine Bewegung fortführen (sofern er noch Schritte übrig hat). Monster und Heroen, die unter der Wirkung eines *Krabbelspinnen-Tranks* stehen, werden von der Hängebrücke nicht beeinträchtigt.

Bakabri der Grausame bewacht die Brücke. Verwende die Figur des Goblinhexers, um ihn darzustellen.

***Bakabri der Grausame***

| BEWEGUNG | ANGRIFF | VERTEIDIGUNG | KÖRPERKRAFT | INTELLIGENZ |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 3* Würfel | 4 Würfel | 4 | 5 |

*Bakabri kann wahlweise auf einen beliebigen Heroen in seiner Sichtlinie aus der Ferne feuern.

Er kennt die folgenden Schreckenszauber: Schleichende Schlinge, Schrecken verbreiten und Blitzstrahl.

***Fahre fort mit der Herausforderung Nr. 16 auf Seite 43.***



**Streunendes Monster in dieser Aufgabe: Schreckens-Krieger**

***Zaubersprüche, Fähigkeiten, Intelligenz- und Körperkraft-Punkte werden nicht wiederhergestellt, wenn die Heroen zwischen den Herausforderungen Nr. 15 und 16 wechseln. Die Heroen dürfen weder die Waffenkammer noch den Shop des Alchemisten besuchen.***

## HERAUSFORDERUNG Nr. 16 – Pfad C

# Die Krönung

Vor euch pulsiert die planare Kluft und ihre parasitären Ranken dringen in den umliegenden Dschungel. In einer raschen und gewaltigen Bewegung wendet sich Zargons letzte Verteidigungslinie gegen euch – und eure Herzen brennen. Die Mauer aus Monstern und verseuchter Flora ist undurchdringlich. Eure Feinde sind in so großer Überzahl, dass es nicht den Hauch einer Hoffnung auf Sieg gibt. Doch was mag dieses Geräusch bedeuten? Das Geschnatter einer herannahenden Armee eines Pflanzenvolkes, angeführt von ... Wirbelwurz! Sie stößt einen entschlossenen Kampfschrei aus und stürmt los, flankiert von ihrem gesamten Stamm! Wenn es ihnen gelingt, Zargons Truppen ein wenig länger abzulenken, habt ihr gerade genug Zeit, um den Saphirschädel mit dem Glutgeschmiedeten Diadem zu krönen und dann beide in den Schlund der Kluft zu schleudern – und diesem Wahnsinn ein für alle Mal ein Ende zu setzen.

## ANMERKUNGEN

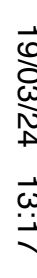
Am Ende von Zargons Zug geht aus der planaren Kluft ein Monster hervor. Platziere dieses Monster auf einem beliebigen freien Feld innerhalb von 5 Feldern der planaren Kluft. Zargon, du kannst eines der folgenden Monster platzieren (sofern verfügbar): Raptor, Schädelseuche, Zombie oder Skelett. Dieser Effekt hält an, bis die planare Kluft zerstört wurde. Geschieht dies, werden alle Monster auf dem Spielbrett unverzüglich besiegt und entfernt.

Ein Heroe mit dem *Glutgeschmiedeten Diadem* und dem *Saphirschädel* darf eine Aktion ausführen, während er sich angrenzend zur planaren Kluft befindet, um die Artefakte hineinzuschleudern. Alternativ könnte ein Heroe, der beide Artefakte besitzt, in die planare Kluft ziehen und sich selbst opfern – doch dieser Heroe wäre dann für immer verloren.

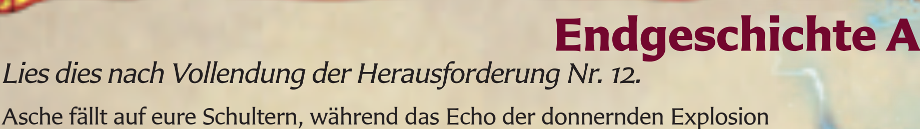
Wenn beide Artefakte in die planare Kluft gefallen sind, lies Folgendes vor:

„Aus einer spinnenartigen Öffnung strömt Licht aus der Kluft – während eure Augen dem Licht folgen, weitet sich der Spalt und das Licht des Risses wird blendend hell. Asche fällt auf eure Schultern, während sich die Ruinen und Trümmer unter dem Druck dieser planaren Anomalie verschieben und zerbröckeln. Ihr erhascht einen Blick auf das *Glutgeschmiedete Diadem* und den *Saphirschädel*, die in der Kluft schimmern und sich in einem Lichtblitz miteinander verschmelzen, bevor ein lautes Donnergrollen ertönt und der planare Spalt versiegelt wird. In einem kurzen Augenblick verschwindet die Kluft und ein sanftes, weiches Glühen bedeckt den Boden des Dschungels. Ihr könnt erstaunt beobachten, wie die kristallinen Wucherungen zu schmelzen scheinen und ein sattes Grün zurücklassen."

***Blättere zur Seite 46 und lies die Endgeschichte C.***



F9907100_INST_HEROQUEST_DELTHRAK_FAR.indd 44-45



# Endgeschichte A

*Lies dies nach Vollendung der Herausforderung Nr. 12.*



Asche fällt auf eure Schultern, während das Echo der donnernden Explosion verklingt. Nachdem ihr das Glutgeschmiedete Diadem in die Kluft geschleudert habt, wurde der Riss im Gefüge der Realität endgültig verschlossen. Delthrak ist für immer von Zargons künftiger Schreckensmanipulation befreit – ihr beobachtet, wie das vibrierende Glühen der kristallinen Flechten um euch herum erlischt. Die Auswirkungen der Verderbnis aber bleiben bestehen; ihr habt die Wunden geheilt, doch die Narben bleiben. In der grünen Weite lauern noch immer seltsame Monster, die besiegt werden müssen, wenn das Volk der Zwerge hier weiterleben soll. Die Flüchtlinge aus Kellars Keep werden Zeit brauchen, um hier wieder Fuß zu fassen – doch sie können aufatmen in dem Wissen, dass sich die parasitäre Krankheit nicht mehr weiter im Land ausbreiten kann.

Als Dank für euer Heldentum und eure Tapferkeit werdet ihr mit 1200 Goldmünzen belohnt. Eure heroischen Taten haben sich bereits herumgesprochen und die Zwergenmenschen haben euch zu Verbündeten und Freunden ernannt. Die Geschichten eurer Heldentaten werden noch Jahrhunderte lang in ihren Hallen erklingen!

Zargon ist zweifellos erzürnt und schmiedet in den dunklen Weiten des Landes eine Intrige, während er es bitter bereut, dass ihr seine Pläne durchkreuzt habt. Doch treue Diener stehen ihm bei; wie bei der vielköpfigen Schlange in der Legende wachsen für jeden abgeschlagenen Kopf zwei neue nach. Bleibt wachsam Heroen – Zargons Truppen erwarten euch im Schatten.

Fürs Erste aber hat sich der Sturm gelegt. Schon morgen wird die Gemeinschaft der Zwerge ihre Heimat wieder aufbauen – doch heute Nacht werden wir feiern und euch danken – den tapferen Heroen, die ihr Leben riskiert haben, um diesen finsteren Machenschaften Einhalt zu gebieten. Frohlockt, ihr Heroen von Delthrak!

Mentor



# Endgeschichte B

*Lies dies nach Vollendung der Herausforderung Nr. 14.*

Ihr steht siegreich in den Ruinen des Steinhofes! Die Bestie zerstörte das Mausoleum mit einem donnernden Krachen, als sie besiegt zu Boden sank. Ihr beobachtet ehrfürchtig, wie sich die Seuche des Schreckens um euch herum auflöst – die kristallinen Wucherungen schmelzen in einem glühenden Licht und lassen eine üppige, grüne Vegetation zurück. Sanfter Regen prasselt herab und trübt die Sicht, während die Sonne noch am Himmel steht und eure Körper wärmt. Anstelle der kristallinen Gewächse sprießen leuchtende, lilafarbene Lilien und erblühen in funkelndem Licht – ein bleibendes Vermächtnis des Zaubers der Niemandslilie.

Am Ende einer Baumreihe erspäht ihr eine Gestalt – die Hexe des Schicksals! Der Schimmer eines Lächelns huscht über ihr Gesicht, doch sobald ihr sie erblickt, tritt sie in den Schatten und verschwindet; vielleicht war es die ganze Zeit eine Illusion, euer müder Verstand spielt euch einen Streich.

Der Dschungel von Delthrak wurde geheilt und die Seuche des Schreckens verflüchtigt sich. In den Baumkronen ertönt das Zwitschern der Vögel und ihr hört das Rauschen von frischem, sauberem Wasser – Geräusche, deren Fehlen ihr gar nicht bemerkt hattet. In der Tat habt ihr Delthrak heute von der Plage befreit – aber das Zwergenvolk muss weiterhin wachsam bleiben, um Anzeichen für eine erneute Schreckensseuche an der Stelle der planaren Kluft zu erkennen. Schon jetzt könnte das Böse den nächsten Übergriff auf dieses blühende Land planen.



Dennoch ist es Zeit, zu feiern. Heute habt ihr einen großen Sieg über unseren Gegner errungen! Das Volk der Zwerge belohnt euren Heldenmut mit 800 Goldmünzen. Eure heroischen Taten haben sich bereits herumgesprochen und die Zwergenmenschen haben euch zu Verbündeten und Freunden ernannt. Die Geschichten eurer Heldentaten werden noch Jahrhunderte lang in ihren Hallen erklingen!

Zargon ist zweifellos erzürnt und schmiedet in den dunklen Weiten des Landes eine Intrige, während er es bitter bereut, dass ihr seine Pläne durchkreuzt habt. Doch treue Diener stehen ihm bei; wie bei der vielköpfigen Schlange in der Legende wachsen für jeden abgeschlagenen Kopf zwei neue nach. Bleibt wachsam Heroen – Zargons Truppen erwarten euch im Schatten.

Fürs Erste aber hat sich der Sturm gelegt. Heute Nacht werden wir feiern und euch danken – den tapferen Heroen, die ihr Leben riskiert haben, um diesen finsteren Machenschaften Einhalt zu gebieten. Freut euch mit Delthrak!

Mentor



19/03/24 13:17

# Endgeschichte C

*Lies dies nach Vollendung der Herausforderung Nr. 16.*

Der plötzliche Sonnenschein, der von euren schimmernden Rüstungen und dem glitzernden Grün des Dschungels reflektiert wird, lässt euch blinzeln, während das Echo der donnernden Explosion verklingt. Nachdem ihr das Glutgeschmiedete Diadem und den Saphirschädel in die Kluft geschleudert habt, wurde der Riss im Gefüge der Realität versiegelt und die schrecklichen Narben, die die Plage auf der Flora und Fauna hinterlassen hat, verblassen bereits. Ihr beobachtet ehrfürchtig, wie sich die Seuche des Schreckens auflöst – die kristallinen Wucherungen schmelzen in einem glühenden Licht und lassen eine üppige, grüne Vegetation zurück. Sanfter Regen prasselt herab und trübt die Sicht, während die Sonne noch am Himmel steht und eure Körper wärmt. In den Baumkronen ertönt das Zwitschern der Vögel und ihr hört das Rauschen von frischem, sauberem Wasser – Geräusche, deren Fehlen ihr gar nicht bemerkt hattet.

Heroen, es ist euch gelungen! Gemeinsam habt ihr Zargons Pläne durchkreuzt, seine Handlanger vertrieben und die parasitäre Plage vernichtet, die dieses schöne Land erstickt hat. Eure Tapferkeit, eure Gerissenheit und euer Mut stehen außer Frage! Als Dank für euer Heldentum und eure Aufopferung überreichen euch das Zwergenvolk und Wirbelwurz' Stamm besondere Geschenke. Die Zwerge belohnen euch mit 1400 Goldmünzen sowie dem Gürtel der Macht, ein Artefakt, welches sie bei ihrer Expedition zu den Gewölben von Kadum-Thrak geborgen haben. Das Pflanzenvolk verleiht jedem von euch einen Trank eurer Wahl aus dem Shop des Alchemisten.

Dank eurer Hilfe wurden die Bewohner des Dschungels vereint. Die Zwerge und das Pflanzenvolk haben sich zusammengetan und bieten sich nun gegenseitig, in Folge von Zargons Übergriff, Handel und Freundschaft an. Eure heroischen Taten haben sich bereits herumgesprochen und die Zwergenmenschen wie auch das Pflanzenvolk haben euch zu Verbündeten und Freunden ernannt. Die Geschichten eurer Heldentaten werden noch Jahrhunderte lang erklingen!

Zargon ist zweifellos erzürnt und schmiedet in den dunklen Weiten des Landes eine Intrige, während er es bitter bereut, dass ihr seine Pläne durchkreuzt habt. Doch treue Diener stehen ihm bei; wie bei der vielköpfigen Schlange in der Legende wachsen für jeden abgeschlagenen Kopf zwei neue nach. Bleibt wachsam Heroen – Zargons Truppen erwarten euch im Schatten.

Fürs Erste aber hat sich der Sturm gelegt. Heute Nacht werden wir feiern und euch danken – den tapferen Heroen, die ihr Leben riskiert haben, um diesen finsteren Machenschaften Einhalt zu gebieten. Frohlockt, ihr Heroen – und keine Legende – von Delthrak!

Mentor





# Die Monster des Dschungels

| Monster | Symbol auf der Karte | Bewegungs-Felder | Angriffs-würfel | Verteidi-gungswürfel | Körperkraft-Punkte | Intelligenz-Punkte | Besondere Fähigkeit |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Fäulkrabbler** | | 7 | 4 | 4 | 3 | 4 | Brüten. Wendig. Giftig. |
| **Seuchenweber** | | 7 | 2 | 2 | 1 | 2 | Schreckenszauber: Schrecken verbreiten und Schleichende Schlinge. |
| **Gorilla** | | 8 | 4 | 3 | 7 | 5 | Wendig. |
| **Goblinbogenschütze** | | 10 | 2(1)* | 1 | 1 | 1 | Fernkampf. |
| **Raptor** | | 8 | 3 | 2 | 2 | 3 | Gerissener Taktiker. |
| **Riesenschlange** | | 8 | 4 | 3 | 6 | 3 | Brüten. Giftig. |
| **Skelettbogenschütze** | | 6 | 2(1)* | 2 | 1 | 0 | Fernkampf. |
| **Schädelseuche** | | 6 | 3 | 2 | 2 | 0 | Wurzelgeflecht. |
| **Brutling**** | | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | Giftig. Wendig. |

# Hinweise zu Monstern

### *Fernkampf-Gegner

Wenn Zargon die Möglichkeit hat, ein Monster auf dem Spielbrett zu platzieren, kann er ein Standardmonster oder eine Fernkampfversion desselben Monstertyps platzieren (in diesem Abenteuerpack bedeutet das Skelette und Goblins). Ein Fernkampfmonster wirft Angriffswürfel entsprechend seiner Standard-Angriffszahl gegen jedes nicht angrenzende Ziel in seiner Sichtlinie. Wenn das Ziel angrenzend ist, wirft es 1 Angriffswürfel.

### **Mehr zu Brutlingen

Beendet ein Heroe seinen Zug mit einer Brutlingmarkierung auf seiner Karte, erleidet er für jeden Brutling auf seiner Karte einen Schaden von 1 Körperkraft-Punkt. Gegen diesen Schaden kann er sich nicht verteidigen. Da dies kleine Kreaturen sind, blockieren sie eine Sichtlinie nicht.

### Besondere Fähigkeiten

Einige Monster in *Der Dschungel von Delthrak* verfügen über besondere Fähigkeiten.

### Brüten

Am Ende des Zugs eines jeden Heroen kann jedes aktive Monster mit der Fähigkeit „Brüten“ eine der folgenden Spezialaktionen ausführen:

- Auf einem freien Feld angrenzend zum brütenden Monster einen neuen Brutling erzeugen (sofern die entsprechende Markierung verfügbar ist).

  ODER
- Alle aktiven Brutlinge seiner Art bewegen.

***Beispiel:*** Nehmen wir an, die Heroen kämpfen gegen eine Riesenschlange. Am Ende des Zugs des Barbaren entscheidet sich diese Schlange dazu, einen neuen Brutling zu erzeugen. Platziere eine Schlangenbrutling-Markierung angrenzend zur Figur der Riesenschlange. Dann führt der Zwerg seinen Zug aus.

Am Ende des Zugs des Zwergs entscheidet sich die Schlange dazu, alle aktiven Brutlinge zu bewegen und ist in der Lage, diese neue Brutlingmarkierung auf das Feld der Elfe zu bewegen. Die Brutlingmarkierung wird auf die Heroenkarte der Elfe gelegt. Nun, am Ende des Zugs der Elfe, erleidet sie aufgrund dieses Brutlings einen Schaden von 1 Körperkraft-Punkt.

### Giftig

Erleidet ein Heroe aufgrund einer giftigen Kreatur Schaden, so wird er gelähmt. Während der Lähmung kann er sich nicht bewegen, aber immer noch Aktionen ausführen. Der Heroe kann die Wirkung sofort beenden, indem er einen roten Würfel wirft. Bei einem Wurfergebnis von 5 oder 6 widersteht er dem Gift. In einem anderen Fall legst du eine giftige Markierung auf die Karte dieses Heroen. Die Wirkung endet am Ende seines nächsten Zugs.

### Wendig

Diese Monster können sich unbehelligt über Felder mit unwegsamem Gelände, Möbeln und Heroen bewegen, als wären sie gar nicht da.

### Gerissener Taktiker

Diese Monster dürfen sich vor **und** nach ihrer Aktion bewegen. Sie werfen 1 zusätzlichen Angriffswürfel, wenn sie einen Heroen angreifen, der sich angrenzend oder diagonal zu einem anderen Monster befindet.

### Wurzelgeflecht

Betritt ein Heroe ein Feld, das an ein Monster mit dieser Fähigkeit angrenzt, so endet seine Bewegung sofort. Hindernisse wie Wände und geschlossene Türen blockieren diesen Effekt. Ein Heroe kann ein Feld mit diesem Effekt nicht betreten, wenn er seine Bewegung nicht darauf beenden kann.



# Mehr zu Monstern

### Schädelseuche

Diese schlurfenden, untoten Wesen sind durch die Verderbnis der Plage beseelt. Einige sind frühere Bewohner des Dschungels oder solche, die bei der Verteidigung des Urwalds gefallen sind. Sie können durch das Geweihte Wasser vernichtet werden.

### Seuchenweber

Schreckens-Kultisten, die die plagenhafte Seuche nähren und verbreiten. Sie tun alles, um die Herrschaft ihres Meisters zu vergrößern.

### Fäulkrabbler

Diese üblen Kreaturen sind mit Schreckensmagie durchdrungen und verabscheuen lebende Kreaturen. Ihre dolchartigen Zähne sondern lähmendes Gift ab und sie sind in der Lage, eine krabbelnde Brut zu erzeugen.

### Riesenschlange

Diese lebendgebärenden Kreaturen, die in Sümpfen und im dichten Unterholz des Dschungels hausen, sind giftig und schnell. Die Seuche der Verderbnis hat ihre Seelen verändert, so dass sie alles, was sie erblicken, bösartig angreifen.

### Raptor

Diese wilden und tödlichen Wesen sind in den Dschungeln beheimatet. Die Seuche der Verderbnis hat ihre Seelen verändert, so dass sie alles, was sie erblicken, bösartig angreifen.

### Brutling

Diese kleinen, blutrünstigen Kreaturen sind die Ausgeburten heimtückischer Dschungelmonster, von denen es mehrere Arten gibt. Sie krallen sich an ahnungslos Vorübergehenden fest.

### Gorilla

Diese Kreaturen können über große Entfernungen hinweg springen und sind dafür bekannt, dass sie sich auf eine arglose Beute stürzen. Die Seuche der Verderbnis hat ihre Seelen verändert, so dass sie alles, was sie erblicken, bösartig angreifen.



# Schatz- und Artefaktkarten






















**Gegenstände in den Abenteuern mit entsprechenden Karten aus dem HeroQuest Basisspiel:**

- Streitaxt
- Borins Rüstung
- Kettenhemd
- Armbrust
- Elixier des Lebens
- Langschwert des Glücks
- Geweihtes Wasser
- Langschwert
- Phantomklinge
- Ring der Stärke
- Schild
- Stab des Zauberers

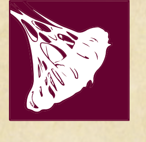


# Denkt euch eigene Abenteuer aus

Erschafft eure eigenen aufregenden Abenteuer! Bestückt die Karte mit Monster-, Möbelstücken- und Fallensymbolen. Dann schreibt eine kurze Geschichte, die euer Abenteuer beschreibt, und schon kann es losgehen.

Fotokopiert oder scannt die unteren Symbole einfach ein und druckt und schneidet sie aus, um damit eure eigenen Spiele zu erstellen. Für die Vervielfältigung dieses Dokuments zum persönlichen Gebrauch habt ihr die Erlaubnis. Ihr könnt diese Elemente ganz beliebig einsetzen.







Seuchenweber

Raptor

Skelettbogenschütze

Kokons

Schlingpflanzen

Statue



Brutlinge

Kristallhaufen

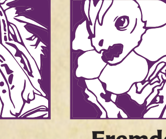
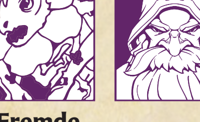
Lagerfeuer

Gorilla

Riesenschlange

Schädelseuche







Fäulkrabbler

Goblinhexer

Goblinbogenschütze

Fremde

Vorrat

Wasserbecken




HeroQuest
HeroQuest
Companion App –
zum kostenlosen Download!
Details* findet ihr auf apps.hasbro.com
Ein virtueller Zargon führt euch durch eure HeroQuest Abenteuer!
Die Companion App:
• gibt Audioanweisungen
• verfolgt den Spielverlauf
• kontrolliert die Feinde auf dem Bildschirm
• ermöglicht die Verwaltung des Charakters in der App
Laden im App Store
JETZT BEI Google Play
*
Scanne den QR-Code, um die HeroQuest Companion App herunterzuladen.
NUR COMPANION APP. HEROQUEST BASISSPIEL ERFORDERLICH.
Apple, das Apple-Logo, iPhone und iPad sind Marken der Apple Inc., die in den USA und weiteren Ländern eingetragen sind. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc. Android, Google Play und das Google Play Logo sind Marken von Google, LLC.
*Informationen zu Verfügbarkeit, Kompatibilität sowie Terminen für Updates der App sind einsehbar unter apps.hasbro.com. Es wird nicht garantiert, dass die App mit sämtlichen zukünftigen Betriebssystemen oder Geräten kompatibel sein wird. Datentarife und In-App-Käufe möglich.
Besonderer Dank geht an Levi Combs für seine Beiträge zur Gestaltung des Abenteuers „Der Dschungel von Delthrak“.
HEROQUEST, AVALON HILL und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.
Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.com Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de
0324F9907100
*Eltern:
avalonhill.com
AVALON HILL
Hasbro